



SATURN • MEGA 32X • MEGADRIVE • MEGA-CD • GAME GEAR • COIN-OP



THE KING OF Fighters 95

NUMERO

26

ANNO 3
MAGGIO
1996
L. 6.000
FRS 9.00

FUTURA
PUBLISHING

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO

RECENTI!
**DARK
SAVIOR**



**ULTRAVIOLENZA
SU SATURN**



SATURN



**VICTORY
GOAL '96**

SATURN



**ULTIMATE MORTAL
KOMBAT 3**

MEGADRIVE



PENGO

GAME GEAR



**VIRTUA
FIGHTER**



CONSOLLES
department

A SOLE
L.698.000

SONY



SONY
PlayStation

SEGA SATURN Vers. USA
+ DEMO
+ PAD
L.728.000

SEGA L.278.000
MEGA DRIVE II ITA + PAD
+ RF + ALIM. + 6 GIOCHI

**ORA SIAMO APERTI ANCHE
A GALLARATE - VA
PRESSO**

**IL CENTRO COMMERCIALE
MALPENSA UNO
CON FORMIDABILI OFFERTE**

3DO L.498.000
3DO + PAD + GIOCO OFFERTA
+ MAD DOG MC CREE + DEMO

GAME BOY L.149.800
GAME BOY + PILE + DONKEY
K. LAND o KILLER INSTINCT

QUI PUOI
USARE



RIVISTE AMERICANE ED INGLESI
DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER
DISPONIBILI ANCHE PER
CORRISPONDENZA E ALL'INGROSSO

**VENDITA PER
CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10**

Vendita per corrispondenza e uffici: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

Punto vendita: **MILANO** via Lorenteggio 22 sotto i portici - tel. 02/42.300.10

Punto vendita: **GALLARATE-VA** centro commerciale Malpensa 1- via Lario 37 - tel. 0331/77.96.20

Sei
un rivenditore?

DIVENTA ANCHE TU
**CONSOLLES
DEPARTMENT
POINT**
TELEFONA AL
02-4222684

**the CONSOLLES
DEPARTMENT
POINTS**

COMO Erba
MOVIE SERVICE
C.so XXV Aprile, 123

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garlasco
VIDEO MAGIA
P.za Della Repubblica, 23

PAVIA Mortara
VIDEO MAGIA
Corso Torino, 59

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37





SOFTWARE & GAMES

COMPUTER

ATTENZIONE !
LA NUOVA GRANDE SEDE
QUEEN COMPUTER
é ora in largo TURATI, 49 TORINO
tel.011-31.80.700 (r.a.) fax.011-31.99.158

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

SEGA MEGA DRIVE

AAH REAL MONSTER	99.000	(E)	FEVER PITCH	59.000	(E)
AERO THE ACROBAT	59.000	(E)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95	69.000	(E)
AERO THE ACROBAT 2	79.000	(E)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	99.000	(E)
ALADDIN	109.000	(E)	FLASHBACK	119.000	(E)
ALIEN 3	49.000	(E)	FLINK	99.000	(E)
ALIEN SOLDIER	79.000	(E)	FLINSTONES THE MOVIE	99.000	(E)
ANIMANIACS	79.000	(E)	FOREMAN FOR REAL	129.000	(E)
ART OF FIGHTING	89.000	(E)	FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	109.000	(E)
ASTERIX	65.000	(E)	FRANK BIG HURT BASEBALL	69.000	(E)
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	119.000	(E)	GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	99.000	(E)
ATP TENNIS	129.000	(E)	GAUNTLET 4	99.000	(E)
ATTACK CHOPPER	59.000	(E)	GENERATION LOST	59.000	(E)
AUSTRALIAN RUGBY	89.000	(E)	GHOUL PATROL	59.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.000	(E)	GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	59.000	(U)
BASS MASTER CLASSIC	129.000	(U)	GRAND SLAM TENNIS	49.000	(E)
BATMAN & ROBIN	99.000	(E)	HARD DRIVIN	49.000	(E)
BATMAN FOREVER	109.000	(E)	HARDBALL 94	49.000	(E)
BATTLE FRENZY	69.000	(E)	I PUFFI	59.000	(E)
BLADES OF VENGEANCE	49.000	(E)	INTERNATIONAL RUGBY	49.000	(E)
BLOODSHOT	69.000	(E)	INTERNATIONAL TENNIS TOUR	79.000	(E)
BOOGERMAN	79.000	(E)	ISHIDO	29.000	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.000	(U)	IZZY'S QUEST	119.000	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.000	(E)	JEWEL MASTER	39.000	(E)
BUBBA N'STIX	109.000	(E)	JOHN MADDEN 95	79.000	(E)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	99.000	(E)	JOHN MADDEN 96	119.000	(E)
CANNON FODDER	49.000	(E)	JUDGE DREDD	129.000	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)	JUNGLE BOOK	69.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	59.000	(E)	JURASSIC PARK 2	69.000	(E)
CHAOS ENGINE	69.000	(E)	JUSTICE LEAGUE	89.000	(E)
CLAY FIGHTER	59.000	(E)	KAWASAKI SUPERBIKE	89.000	(E)
COLLEGE FOOTBALL USA 96	129.000	(E)	KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.000	(E)
COLUMNS 3	49.000	(U)	LAST BATTLE	49.000	(E)
COMIX ZONE	119.000	(E)	LEMMINGS II - THE TRIBES	59.000	(E)
COOL SPOT 2: SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109.000	(E)	LETHAL ENFORCERS 2	109.000	(E)
CORPORATION	49.000	(E)	LIBERTY OR DEATH	119.000	(U)
COSMIC SPACEHEAD	49.000	(E)	LIGHT CRUSADER	129.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)	MARCO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
CUTTHROAT ISLAND	109.000	(E)	MARSUPIAMI	119.000	(E)
DAFFY DUCK	69.000	(E)	MEGA BOMBERMAN	79.000	(E)
DESERT DEMOLITION - ROAD RUNNER	109.000	(E)	MEGA MAN - THE WILY WARS -	79.000	(E)
DESERT STRIKE	59.000	(E)	MEGA SWIV	59.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	59.000	(E)	MEGAGAMES 1	59.000	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2	109.000	(E)	MEGAGAMES 2	49.000	(E)
DR. ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)	MEGAGAMES 3	49.000	(E)
DRAGON	59.000	(E)	MEGALOMANIA	59.000	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	59.000	(E)	MICKEY MANIA: TOPOLINO 3	69.000	(E)
DYNAMITE HEADY	59.000	(E)	MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96	99.000	(E)
EARTH WORM JIM	69.000	(E)	MORTAL KOMBAT 2	79.000	(U)
EARTH WORM JIM 2	119.000	(E)	MORTAL KOMBAT 3	109.000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	59.000	(E)	MR NUTZ	59.000	(E)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89.000	(U)	MRS PACMAN	59.000	(E)
ESWAT	79.000	(E)	NBA ACTION 95	79.000	(E)
FATAL FURY 2	69.000	(U)	NBA JAM	49.000	(E)

NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59.000	(E)
NBA LIVE 95	59.000	(E)
NBA LIVE 96	109.000	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	69.000	(E)
NHL HOCKEY 95	79.000	(E)
NHL HOCKEY 96	109.000	(E)
NORMY'S BEACH BABE	89.000	(E)
OTTIFANT	49.000	(E)
PAC PANIC	59.000	(E)
PAGEMASTER	59.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	59.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	99.000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89.000	(E)
PGA TOUR GOLF 96	119.000	(E)
PHANTASY STAR IV	165.000	(U)
PHANTOM 2040	79.000	(E)
PIRATES OF DARK WATER	59.000	(E)
PITFALL	59.000	(E)
POCAHONTAS	99.000	(E)
POWER RANGERS	99.000	(E)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	109.000	(E)
POWERDRIVE	69.000	(E)
PREMIER MANAGER	109.000	(E)
PRIMAL RAGE	105.000	(E)
PRINCE OF PERSIA	65.000	(E)
PROBOTECTOR	49.000	(E)
PSYCHO PINBALL	79.000	(E)
PUGGSY	49.000	(E)
PUTTY SQUAD	129.000	(E)
RADICAL REX	109.000	(E)
RED ZONE	119.000	(E)
REVOLUTION X	119.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	49.000	(E)
RISTAR	59.000	(E)
ROAD RASH 3	79.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000	(E)
ROCK & ROLL RACING	49.000	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49.000	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	69.000	(E)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	79.000	(E)
SAMURAI SHODOWN	119.000	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	59.000	(E)
SCOOBY-DOO	119.000	(U)
SECOND SAMURAI	99.000	(E)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	119.000	(E)
SHAO-FU	59.000	(E)
SHINING FORCE II	125.000	(E)
SHINOBI III	89.000	(E)
SKELETON KREW	49.000	(E)
SKITCHIN	59.000	(E)
SOLEIL - RAGNACENTY	89.000	(E)
SONIC 2	59.000	(E)
SONIC 3	79.000	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES	59.000	(E)
SONIC COMPILATION	69.000	(E)
SONIC PINBALL	69.000	(E)
SPACE HARRIER	49.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	99.000	(E)
SPEEDBALL 2	59.000	(E)
SPEEDY GONZALES	99.000	(E)

SPYROU	89.000	(E)
SPORTS COMPILATION	89.000	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.000	(U)
STARTRAC	59.000	(E)
STREET OF RAGE 3	119.000	(E)
STREET RACER	109.000	(E)
STRIKER	89.000	(E)
SUB TERRANIA	69.000	(E)
SUPER SKIDMARKS	89.000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	119.000	(E)
SYNDICATE	69.000	(E)
TALMIT'S ADVENTURES	49.000	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	59.000	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139.000	(U)
TECMO SUPER NBA BASKETBALL 95	69.000	(E)
TERMINATOR	49.000	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.000	(E)
THE LAWNMOVER MAN	59.000	(E)
THE LION KING	79.000	(U)
THE LOST VIKINGS	69.000	(E)
THE Ooze	59.000	(E)
THE PUNISHER	59.000	(E)
THE STORY OF THOR	119.000	(E)
THE TICK	49.000	(U)
THEME PARK	109.000	(E)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	79.000	(E)
TOE JAM & ERLD II	109.000	(E)
TOTAL FOOTBALL	99.000	(E)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	59.000	(E)
TOY STORY	109.000	(E)
TRUE LIES	69.000	(E)
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST	79.000	(E)
URBAN STRIKE	79.000	(E)
VECTOR MAN	99.000	(E)
VIRTUA RACING	99.000	(E)
VR TROOPERS	109.000	(E)
WARLOCK	69.000	(E)
WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR	109.000	(E)
WINTER OLYMPICS 94	49.000	(E)
WINTER SUMMER CHALLENGE	49.000	(E)
WOLVERINE	109.000	(E)
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2	39.000	(E)
WORLD CLASS SOCCER	39.000	(E)
WORLD CUP USA 94	39.000	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129.000	(U)
WORMS	119.000	(E)
WWF RAW	119.000	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	119.000	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	69.000	(E)
YOGI BEAR	89.000	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZERO KAMIKAZE	89.000	(E)
ZERO TOLLERANCE	89.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49.000	(E)
ZOOP	59.000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA GAME GEAR

ARENA	69.000	(E)	DRAGON	59.000	(E)
ASTERIX	49.000	(E)	EARTH WORM JIM	59.000	(E)
BATMAN FOREVER	79.000	(E)	ECCO THE DOLPHIN	39.000	(E)
BUST A MOVE	69.000	(E)	ECCO THE DOLPHIN 2	49.000	(E)
CRASH DUMMIES	49.000	(E)	ELEFANT FUGGITIVE	49.000	(E)
DAFFY DUCK	59.000	(E)	FATAL FURY SPECIAL	79.000	(E)

FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	79.000	(E)
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	69.000	(E)
JOHN MADDEN 96	79.000	(E)
JUDGE DREDD	69.000	(E)
MICKEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION-	49.000	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	69.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	49.000	(E)
MORTAL KOMBAT 3	69.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	49.000	(E)
PHANTOM 2040	79.000	(E)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	69.000	(E)
POWER STRIKE 2	39.000	(E)
PRIMAL RAGE	69.000	(E)
RISTAR	39.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	49.000	(E)

SONIC 2 IN 1	79.000	(E)
SONIC 3	49.000	(E)
SONIC COMPILATION	69.000	(E)
SONIC DRIFT 2	69.000	(E)
SONIC LABYRINTH	79.000	(E)
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79.000	(E)
SUPER STAR WARS - RETURN OF THE JEDI	79.000	(E)
TAIL'S ADVENTURES	79.000	(E)
TRUE LIES	49.000	(E)
PHANTOM 2040	75.000	(E)
VR TROOPERS	49.000	(E)
WWF RAW	49.000	(E)
X-MAN	59.000	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	59.000	(E)
ZOOP	79.000	(E)



QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !
Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...
QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

THE TOP GAMES



ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)	FAX 011-31.13.555	POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO	INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT	QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158	SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT
---	-----------------------------	--	---	--	--

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome	TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO		<input type="checkbox"/> PAGHERO AL POSTINO IN CONTRASSEGNO <input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE <input type="checkbox"/> ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI TOTALE L.
indirizzo e numero civico	titolo programma	sistema prezzo	
C.A.P. città e provincia			
prefisso e telefono			
firma (di un genitore se minorenne)			
MC	I prezzi possono subire variazioni senza preavviso		



MEGA CONSOLE

N. 26 Maggio 1996

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga**In Redazione:** Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.**Hanno collaborato:** Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loggisci.**Progetto Grafico:** Stefano Cerioli**Grafica, impaginazione elettronica e Copertina:** Puntografica di A. Valenzano**Amministratore Unico:** Giampietro Zanga**Direttore Editoriale:** Filippo Canavese**Direttore Tecnico:** Piero Dell'Orco**Direttore Pubblicità:** Paolo Pedroni**Direttore Amministrativo:** Giuliano Di Chiano**Produzione:** Daniele Fumagalli**Coordinamento Editoriale:** Massimiliano Anticoli**Sede Legale:**

Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) - Fax. 02/66011969

Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa:

Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI) - Tel. 02/66528240 Fax 02/66528222

Prezzo della rivista: L. 6.000**Arretrato:** L. 12.000**Impianti:** Fo. Li. Graph - Monza (MI)**Stampa:** Tiber - Brescia

La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470

Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano

Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da

Mean Machines Sega - Emap Images UK

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.

Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/72 e successive modificazioni e integrazioni.

Mega Console © 1996 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati.

Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Bresso (MI) 1996

TRUCCHI E CONSIGLI VARI

Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutte le gentili lettrici e i cortesi lettori come fare per avere informazioni di qualsiasi tipo (o quasi) da parte della munifica redazione di **MEGA Console**. Se desiderate avere delucidazioni, chiarimenti o precisazioni sulle uscite di giochi, console, periferiche e simili, potete telefonare al numero 02/66528240 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega-CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, il numero di telefono è lo stesso, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, e non per cattiveria nostra, ma perché Fabio (che risponde al telefono) è presente in redazione SOLO ED ESCLUSIVAMENTE nei giorni e negli orari sopracitati. Quindi evitate di chiamarci la domenica mattina per sapere se sia meglio **The King of Fighters '95** o **Ultimate Kombat 3** per Saturn: tanto noi in redazione giochiamo con tutti e due... gné gné gné! (siamo alle cozze... NdSimon).



WOO-HAA! I GOT U ALL IN CHECK!

Proprio bello **King of Fighters '95**: l'idea di mettere la cart nella confezione non è niente male. Si velocizzano i caricamenti, si combatte la pirateria (almeno in parte) e ci si cuzza un titolo davvero poderoso dal punto di vista grafico-sonoro! Ma passiamo a qualcosa di più serio.... Ovvero un doveroso ringraziamento a tutte le riviste/fanzine da cui trae giusta ispirazione la reda di **MEGA Console** nei (rari) momenti di riposo fra una recensione e l'altra: **Freezer, Slam, Blitz, Wired, The Source, Rap-Pages, SFX, Tight, High Times, Transworld Snowboarding, Maximum, Grand Royal, Alien Encounters, NewType**... Detto/proverbio/frase saggia del mese: "Si vive una volta sola nella vita" (tratto da un numero di **Freezer** dello scorso anno). Meditate gente, meditate. D'altronde il mondo sta cambiando...

VARIO



RUBRICHE

MEGAMAIL

6-11

Voi scrivete e noi (eventualmente) pubblichiamo e rispondiamo...

Q & A

14-15

Come mai tanta gente impazzisce per *X-Files*? Perché BioMassa ha rischiato di vincere il Campionato di Fantacalcio della reda pur non sapendo niente di questo sport? Quasi quasi mando una lettera a MBF e glielo chiedo...

SEGA NEWS

16-21

Fra pochi mesi sulle vostre console...

PER DUE PUGNI DI BIT

24-29

Seconda parte del mega-speciale sui coin-op più hot del momento: nuove immagini di **Virtua Fighter 3** e tutto quello che la Sega si appresta a lanciare in sala nei prossimi mesi.

WALL STREET

87

A qualcuno interessa una tavola da snowboard usata? No? Ah, state cercando dei giochi per Saturn e Megadrive? E allora cosa aspettate a fiondarvi a pagina 87???

MEGATRIX

88-98

Tornano a grande richiesta trucchi e cheat mode! In più le prime parti delle guide a **Shining Wisdom** e **WipEout**.

MEGADRIVE

BRIAN LARA CRICKET '96	82
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE	38-39
PENGO	84-85

SATURN

CONGO	44-45
DARK SAVIOR	46-48
DRAGON FORCE	76-77
GRADIUS DELUXE PACK	40
GUNGRIFON	74-75
LOADED	70-73
NHL POWER PLAY '96	32-33
NIGHTS	30-31
PANZER DRAGOON 2	56-62
SHELLSHOCK	78-79
THE KING OF FIGHTERS '95	64-69
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	50-54
VALORA VALLEY GOLF	80-81
VICTORY GOAL '96	34-36

GAME GEAR

VIRTUA FIGHTER	86
----------------	----



FANATIC

Il mese scorso abbiamo presentato la triste figura del videoggiocatore nerd, il classico perdente videoludico che frequenta i negozi di videoggiocchi in cerca di titoli perennemente esauriti, a riprova del suo fallimentare destino. Non meno deleterio del videoggiocatore perdente è il cosiddetto fanatico, figura che sta agli antipodi della prima in quanto a competenza e preparazione, ma che, al pari del nerd, è comunque destinato allo scacco. Il fanatico conosce a memoria l'intera produzione videoludica degli ultimi cent'anni, il che è alquanto sorprendente se si considera che i videoggiocchi esistono da poco più di un quarto di secolo. Abbonato alle più elitarie testate di videoggiocchi giapponesi - quelle che costano settantacinquemila papagne a numero, per intenderci - il fanatico passa più tempo a documentarsi sui videoggiocchi che effettivamente a giocare. L'otaku detesta il contatto con gli esseri umani e, se proprio è costretto ad uscire dalla sua tana hi-tech, è solo per recarsi presso i migliori negozi di importazione parallela, animazione, manga e videoggiocchi. Il suo sport preferito è demolire i nerd attraverso una serie di commenti sarcastici sui loro gusti nazional-popolari. La presenza inquietante del fanatico è spesso osteggiata dal negoziante-balordo, giacché il triste figura finisce per terrorizzare i clienti. Il fanatico o otaku, si muove in un universo parallelo costellato di videoggiocchi assolutamente sconosciuti alla massa. Considera degli autentici capolavori solo titoli prodotti in serie ultralimitata, come *Marriage* per Saturn, una simulazione di matrimonio, difficile da recuperare persino in Giappone. Tutto il resto della produzione, per l'otaku, è mero pattume elettronico, tra cui ama sguazzare in rari momenti per una sorta di perversione-trash che lo inebria al pari della coccoina concentrata. La sua bibbia è *Otaku Heaven* di Taku Hachiro, il suo vangelo per immagini è *Otaku No Video*, dei Gainax (i quali, per altro, hanno prodotto anche videoggiocchi per Saturn).

Vi riconoscente in questa descrizione? Siete anche voi dei fanatici all'ultimo stadio? Presto, non c'è un minuto da perdere: accendete il comp e spediteci un e-mail prima che sia troppo tardi. Abbiamo la tecnologia, possiamo ricostruirvi...

Matteo Bittanti

Il Paradigma
degli Shoot'em up

SPARA

CHE TI PASSA

Intervento di MARCELLO
CANGIALOSI (Taranto)

Quando uscì per Super Famicom nel 1993, *StarWing* (aka *StarFox*) by Nintendo, fu oggetto di critiche discordanti soprattutto alla sua struttura, da alcuni ritenuta troppo rigida e rilanciò l'annosa, antipatica questione dei gusti personali. Nonostante il prodotto firmato da Argonaut fosse, difatti, il primo shoot'em up poligonale per console, fu inteso come tale solo da pochi attenti recensori.

"Gioco in cui la mira e la rapidità nel premere il pulsante di fuoco costituiscono la parte preponderante dell'azione" scriveva Fabio Rossi nel suo

Dizionario dei Videogames definendo la categoria degli sparattutto, ma sebbene *StarFox* si adattasse perfettamente a tale assioma, molti recensori ne criticarono la rigida struttura on-rail e la conseguente limitata di movimento, nonostante questo presunto limite sia invece caratteristica classico anche del più bizzarro e controtenenza degli shoot'em up (eccezion fatta per *Defender*, *Uridium* e pochi altri). Con *StarFox*, quindi, Argonaut intese realizzare uno shoot'em up poligonale senza lasciare però il giocatore alla mercé della infinita vastità e libertà di movimento che un ambiente tridimensionale consentirebbe, in cambio però di una maggiore spettacolarità dell'azione che i soli percorsi prestabiliti consentivano di ottenere.

Le opportunità offerte dalla grafica poligonale hanno avuto solo il compito di "schiodare" il giocatore dalla sua tradizione posizione laterale o sovrastante la scena e accomodarlo all'interno dell'abitacolo del proprio "caccia", con tutte le conseguenze che ciò ha comportato in termini di maggior coin-

volgimento ed eccitazione, pur senza modificare la già collaudata formula dello shoot'em up bidimensionale (scrolling a velocità costante e pressoché monodirezionale). Certo, non è stata una novità assoluta quella di *StarFox*, almeno in ambito "extraconsole": già i più datati *StarWars* e *StarGlider* (quest'ultimo sempre targato Argonaut) tentarono l'esperimento con mediocri risultati (dovuti anche a limitazioni tecniche) per lasciare quindi a *StarFox* l'onere del paradigma degli shoot'em up poligonali che molti hanno tentato di imitare, in tempi recenti, ma senza successo (*WarHawk*, *ShockWave*, *Solar Eclipse*...), evidenziando oggi i meriti che a *StarFox* non furono riconosciuti allora.

Un nuovo referente in tema di shoot'em up poligonale è però nel frattempo uscito e il suo seguito è ormai imminente, ma questa volta senza l'apporto finanziario di Nintendo, bensì del suo più diretto concorrente: Sega.

Ironia della sorte: è sempre un team dal nome "misticheggiante" il fautore materiale del "rinnovamento", ma non c'è Super Chip o similare a fare da coprotagonista sta-





ancora da limare, vengano eletti al rango di autentici capolavori, pietre miliari e punti di riferimento, è sintomatico della crisi che gli sparattutto stanno attraversando e di una certa confusione tra gli stessi addetti ai lavori. In questi mesi, tuttavia, si segnalano incoraggianti segnali di ripresa. L'eccellente shoot'em up diretto da Tomohori Kondo, ad esempio, si pone una spanna e mezza al di sopra del suo predecessore, bellissimo da vedere, mediocre da giocare. A differenza del primo Panzer Dragoon, potenzialmente grandioso, ma alla prova dei fatti riuscito solo a metà, Panzer Dragoon II Zwei miscela scenari ancora più visionari del primo (è evidente il tocco magico di Yeshido Kuntaro, l'equivalente di Dante Ferretti nel settore videoludico) a una splendida giocabilità, che non risulta frustrata dall'incanalamento su pattern comunque necessario -

vista la struttura del gioco - ma che al contrario si esalta proprio a partire da questo limite apparente. Peccato solo per qualche rallentamento e per la colonna sonora: il soundtrack di Yayai Wachi non è coinvolgente quanto quello di Yoshitaka Azuma, a mio avviso. Sarebbe interessante vedere gli Andromeda alla prova su uno sparacchino a scorrimento verticale, monopolio della sonnecchiosa Taito: una bella sfida per un genio degli effetti speciali come Jun Matsuo e per un grafico del calibro di Katsuhiko Suto, principali responsabili del successo di Panzer Dragoon. Con Panzer Dragoon 2, Sega non ha commesso l'errore di Nintendo: realizzare un mero sequel badando solo alla forma e non alla sostanza. Mi riferisco a StarFox 2 per SNES, presentato più di un anno fa al Consumer Electronic Show, e successivamente "congelato" vista la tiepida accoglienza. StarFox era un gioco molto ambizioso,

volta, bensì una radicalmente nuova console a 32-bit.

Ormai l'avrete capito, si tratta di **Panzer Dragoon** (che alcuni pronunciano erroneamente "dragon" quando la doppia "o" imporrebbe un più meneghino "dragùn") prodotto da Andromeda per Saturn che rappresenta (in attesa di vedere **Panzer Dragoon II-Zwei**) se non il miglior titolo per il "pianeta inanellato", sicuramente il migliore sparattutto 3D mai pubblicato.

Quando ebbi modo di visionarlo personalmente, circa un anno fa, fui felice di notare come molti degli aspetti negativi criticati da diversi recensori (incompetenti) non fossero assolutamente tali. **Panzer Dragoon**, infatti, ripropose con sfrontata quanto giusta testardaggine, la tanto antipatica-a-qualcuno struttura on-rail (sebbene arricchita da manovre più arzigogolate e spettacolari rispetto al suo più vicino referente, **StarFox**) con l'aggiunta, tuttavia, di un particolare che da semplice fattore estetico diventa per la prima volta, amplificatore della giocabilità: le visuali perimetrali.

Se con **StarFox** non era possibile girarsi senza evitare di rompere il tragitto prestabilito, con **Panzer Dragoon** questo è reso possibile dall'attri-

buzione della qualifica di nostro alter-ego elettronico al ragazzino-cavaliere piuttosto che all'intera coppia cavaliere-dragone. Il dragone, quindi, mantiene la rotta, garantendo la spettacolarità delle azioni, consentendo al cavaliere di spaziare con lo sguardo e pistola a 360°, rompendo così il vincolo imposto dall'on-rail. Semplice e geniale... È l'uovo di Colombo!

Gli anni ottanta sono lontani e il genere degli sparattutto, allora "forte", oggi attraversa una crisi di identità. La debolezza degli shoot'em up attuali diviene evidente nel momento in cui vengono confrontati a generi apparentemente più vitali come picchiaduro e racing games, categorie videoludiche per eccellenza, nonché vero banco di prova per testare la qualità delle nuove console. Manca al settore degli shoot'em up l'equivalente di Sega (AM2 e AM3), Namco, Nintendo e Capcom, scuole di programmazione capaci di sfornare software di altissima qualità con continuità industriale. Mancando una vera e propria "fabbrica degli sparattutto", manca di

conseguenza un autentico paradigma. Gli sparattutto oggi arrancano, si dimostrano incapaci di trovare nuove soluzioni, di rinnovarsi. C'è chi miscela più sottocategorie nella speranza di confezionare un prodotto decente (vedi la macedonia Philosoma), chi molto più prudentemente si limita a riciclare gli schemi e le strutture del passato (Taito e Irem) ottenendo però risultati che non convincono, e c'è infine chi tenta la via del 3D, ma senza lasciare il segno (Crystal Dynamics in primis). L'utilizzo di un termine forte come "paradigma" - nell'accezione kuhniana - appare un po' fuoriluogo per una categoria ormai abbandonata a sé stessa. Il fatto che prodotti in qualche modo grezzi,

consegna un autentico paradigma. Gli sparattutto oggi arrancano, si dimostrano incapaci di trovare nuove soluzioni, di rinnovarsi. C'è chi miscela più sottocategorie nella speranza di confezionare un prodotto decente (vedi la macedonia Philosoma), chi molto più prudentemente si limita a riciclare gli schemi e le strutture del passato (Taito e Irem) ottenendo però risultati che non convincono, e c'è infine chi tenta la via del 3D, ma senza lasciare il segno (Crystal Dynamics in primis). L'utilizzo di un termine forte come "paradigma" - nell'accezione kuhniana - appare un po' fuoriluogo per una categoria ormai abbandonata a sé stessa. Il fatto che prodotti in qualche modo grezzi,

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727
IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN
VENDITA DIRETTA A RIVENDITORI E PRIVATI



GIOCHI GAME GEAR A PARTIRE DA L. 25.000

GIOCHI SUPER MEGA CD A PARTIRE DA L. 25.000

GIOCHI MEGA DRIVE A PARTIRE DA L. 25.000

GIOCHI SATURN A PARTIRE DA L. 50.000

**TELEFONA QUESTA FANTASTICA OFFERTA
DURA SOLO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE**



frustrato dai limiti tecnici del Nintendo Super NES ma, al pari di Stunt Race FX, resta a mio parere uno dei prodotti meno convincenti di Miyamoto. StarFox ha riscosso un certo successo più per demerito della concorrenza che per meriti intrinseci al gioco stesso e i problemi di gestazione che sta vivendo il suo sequel sono segnali rivelatori di una certa insoddisfazione di fondo. Star Fox 64 sarà quello che StarFox avrebbe voluto essere? Nell'attesa di una risposta, non ci resta che cavalcare il dragone...

Sessantaquattro kappa sono meglio di sessantaquattro bit?

AAA

COMMODORE 64

CERCASI

Intervento di RICCARDO "Rick C64" COGLIATI

Caro Matteo Bittanti il Filosofo, mi chiamo Rick, ho quindici anni e da qualche mese, oltre a seguire MEGA, acquisto regolarmente anche Super Console (il motivo? Ho appena acquistato il mirabolante GameBoy). Ho letto la missiva di Francesco Ricciardiello (che avevo già potuto vedere in azione sulla mitica posta di ZZAP!) e devo dire che sono TOTALMENTE d'accordo con lui. Anche io possiedo il meraviglioso Commodore 64 e, al contrario di Francesco, non l'ho affatto appeso al chiodo, anzi! Grazie ad alcuni amici sparsi per tutta l'Italia riesco a procurarmi vagonate di software. Cosa aveva scritto Francesco nella sua missiva? Che il divertimento autentico dei videogiochi è rimasto cristallizzato nei giochi per C64, mentre oggi, nonostante una grafica e un sonoro superlativi, i giochi non sono più ca-

paci di procurare analoghe sensazioni. E - occhio - non sto parlando di schifezze come Pitfall, Pac Man e pallesche varie, quelli sì che sono giochi "cacciosi". Io parlo di mostri della programmazione che sfruttavano tutti e 64 i kappa del Commy, come Turrican 1 & 2, RodLand, Hawkeye, Flimbo's Quest, Enforcer, Denaris, The Great Giana Sisters, Catalypse, la saga di The Last Ninja. Non sono un accanito nostalgico, ma non posso accettare il modo in cui Nintendo, Sega e compagnia bella stanno cambiando il mondo dei videogiochi senza lasciare a noi utenti la possibilità di fare nulla... Ha ragione Francesco quando ci dicono che il mercato si sposta dove corrono i videogiocatori accaniti, mentre una console non viene minimamente sfruttata e milioni e milioni di utenti presi per il didietro. Mi riferisco anche al Megadrive, che ormai sta agonizzando, visto che Sega pensa SOLO a Saturn. Al contrario, Nintendo crede ancora nel Super NES, nel GB e nel Virtual Boy, che in questi mesi sembra anche risollevarsi (Non direi proprio: contrariamente a quanto sostiene, il VB non si sta affatto riprendendo. Era già morto ancora prima di uscire sul mercato. Anzi, secondo alcune voci, la Nintendo starebbe ritirando dagli scaffali dei negozi americani la console: nonostante la riduzione di 2/3 del prezzo originario, il Virtual Boy non vende e, anzi, rischia di compromettere la reputazione di Nintendo - NdMBF). I migliori giochi sono quelli che sfruttano una macchina. Il PC non è mai stato veramente sfruttato perché ne esce uno ogni anno. Ricordo quando Francesco aveva scritto a ZZAP! la missiva "vendiamo la nonna e compriamo il Sam Coupé". Era troppo comica, ma la risposta del redattore incriminato aveva creato parecchi dissensi nei confronti di Spectrum e Sam... Francy



(sic...) voleva semplicemente una macchina dalle potenzialità di un Amiga (il Sam, appunto) ma che avrebbe potuto divertire quanto un C64... Parole sante. Il Super NES e il Megadrive sono le migliori console sul mercato e abbandonarli significa commettere un errore imperdonabile. Concludo lasciando il mio numero di telefono (039/508012), con una richiesta: chiunque possieda ancora il C64 e volesse scambiare software e hardware, mi chiami pure. Sono SEMPRE disponibile. Ciao a tutti e a risentirci.

Un'osservazione: Nintendo non poteva assolutamente dropare il Super NES in un momento così incerto della sua storia. La commercializzazione di hit per SNES ha assunto un'importanza strategica fondamentale visti i continui posticipi del lancio della nuova console: al di là della retorica di Main e Yamauchi, senza un Killer Instinct o un Donkey Kong Country 2, le quote di mercato della grande Enne sarebbero letteralmente crollate. Diverso il discorso in casa Sega, che, per forza di cose, ha dovuto necessariamente potare alcuni rami al fine di evitare una dispersione di forze e investimenti. Mega-CD prima e 32X poi sono stati sacrificati per concentrarsi esclusivamente su Saturn e coin-op. Lo stesso discorso vale per il sedici bit di casa Sega, relegato a ruolo di gregario nei confronti del battitore libero Sa-

turn. Tutti i migliori team di sviluppo - dagli Ancient al Sonic Team - sono stati dirottati sul 32-bit con gli anelli. È cinico, forse, ma senza una politica così drastica, tesa a ottimizzare sforzi e capitali, Sega avrebbe fatto la fine di Commodore, Atari e 3DO. Sarebbe, senza mezzi termini, fallita. Competere contro colossi del calibro di Sony e Nintendo dovendo supportare sei formati differenti è del tutto proibitivo, anche per una casa come Sega. Per la cronaca, negli ultimi sei mesi, la casa di Sonic ha chiuso ben quattro filiali in tutta Europa, perdendo i suoi feudi in Austria, Olanda, Belgio e, recentemente, anche in Danimarca, a riprova che la sua forza nel Vecchio Continente si sta erodendo (non che Nintendo se la passi meglio: l'importante filiale inglese è stata chiusa sei mesi fa e og-

gi l'unico punto di riferimento della compagnia resta la divisione spagnola). In questo momento, Sega non può permettersi di sbagliare un colpo. Il Megadrive non ha ancora esalato l'ultimo respiro - per l'Electronic Entertainment Expo, Tommasino Kalinske ha promesso almeno un paio di sorprese a sedici bit, una delle quali dovrebbe cominciare per S... - ma di certo i momenti di gloria sono ormai un ricordo. Comunque, sette anni sulle creste dell'onda non sono stati pochi: dopotutto, per quanti anni il Commodore 64 ha effettivamente dominato le scene videoludiche prima di lasciare il palcoscenico ad Amiga?

Chi Sale, Chi Scende...

SATURN ECLISSA
PLAYSTATION?

Intervento di
MASSIMILANO VERNINI
(Cinisello Balsamo, MI)

Caro MBF, dopo aver riflettuto a lunga sulla situazione videoludica, ho concluso che Sega ha bat-



NOLEGGIO VENDITA VIDEOGAMES

▶▶▶ OLTRE 1000 TITOLI IN VISIONE

PSX EURO + GIOCO

830.000

GIOCHI PSX

da 60.000

GIOCHI SATURN

da 60.000

VIRTUAL REALITY

Noleggio & Vendita

CASCO VIRTUALE
VFX 1

OCCHIALI
CRISTALLI
LIQUIDI
I-GLASSES

- ▶▶▶▶▶▶▶▶
- SATURN
 - PLAYSTATION
 - 3DO
 - PC CDROM
 - MEGADRIVE
 - SNES

Videogames
Big Bang

BUONO SCONTI
100%

Via Marconi, 45 PERUGIA - Tel. 075/5723257 - e-mail: Saturn@Krenet.it

tuto Sony e che Saturn finirà per imporsi alla grande su PlayStation. Eccovi le ragioni oggettive per cui Sega ha già vinto la battaglia contro i rivali:

1) HARDWARE

Come molti sviluppatori hanno ammesso, la console Sega è più difficile da programmare rispetto a PlayStation, ma è anche più potente, in quanto basata su diversi processori in grado di offrire risultati inaccessibili alla console Sony. Al di là delle diatribe tecniche che lasciano sempre il tempo che trovano, vi invito a dare un'occhiata alla differenza radicale dei giochi della seconda generazione per Saturn rispetto ai primi: paragonate i progressi che la Sega ha compiuto con **Virtua Fighter 2** e **Sega Rally** rispetto a **Virtua Fighter** e **Daytona USA** e poi ditemi se i giochi per PlayStation vantano analoghi miglioramenti: **Tohshinden 2** è anzi peggiore del primo. Anche il più imparziale non può fare a meno di negare che l'evoluzione dei giochi PlayStation sia solo lontanamente paragonabile a quella dei giochi Sega.

2) SOFTWARE

La Sega vanta i migliori sviluppatori del mondo: AM1, AM2, AM3, Ancient, Andromeda, Sonic Team, Climax, Treasure che producono giochi **IN ESCLUSIVA** per Saturn. Questo significa, cari fan della sopravvalutatissima PlayStation, che non potrete mai giocare ai capolavori da bar della Sega, mentre i vostri migliori giochi (**Wipeout**, **Destruction Derby**, **Tohshinden**) appariranno tutti su Saturn.

3) PREZZI

Se all'inizio il Saturn costava molto di più di PlayStation, oggi il Saturn viene venduto a un prezzo addirittura inferiore della macchina Sony. Infatti, il Saturn 2 (vedi **ME-**

GA Console #25) è ancora più appetibile e competitivo rispetto a prima. Ora che uscirà il Nintendo 64 scommetto che il prezzo del Saturn scenderà ancora, rendendosi più concorrenziale nei confronti di PlayStation. Sega ha battuto Nintendo con il Megadrive commercializzandolo a prezzi inferiori rispetto al Super NES e questa tattica sembra destinata a ripetersi nella battaglia Saturn-Sony.

4) GIOCHI BIDIMENSIONALI

Oggi tutti credono che bastino tre poligoni texture-mappati per fare un gioco. In



realtà non è così: la maggior parte dei titoli tridimensionali sono ingiocabili e coloro che hanno acquistato PlayStation qualche mese fa se ne stanno accorgendo. Ecco allora che diventa importante avere una console capace di gestire meglio di ogni altra il software bidimensionale. Come lo stesso Minami della Capcom ha affermato nell'intervista che avete pubblicato, Saturn ha una marcia in più rispetto alla PlayStation e l'ulteriore conferma a livello dei giochi riguarda le splendide conversioni di giochi come **X-Men: COTA** e **Darkstalkers** che su PlayStation sono state posticipate per **problemi tecnici**.

COMMENTONE FINALE MEGA

Alle quattro tipologie del lettore delineate sul numero 25 di MEGA Mail, - nostalgici, positivisti, ricorrentisti, evoluzionisti - ne aggiungerei una quinta: i messianici. Un messianico attende con fiducia inattaccabile il Grande Evento Risolutore, Rivoluzionario, Definitivo. A differenza dell'evoluzionista - che parla di progressi sistematici ma gradualisti del divertimento elettronico - e del positivista - che crede nel cambiamento, ma non si aspetta in fondo mai nulla di trascendentale in quanto ha sposato una concezione fortemente deterministica del reale - il messianico annuncia l'avvento del sistema ludico radicale, capace di imprimere una svolta definitiva al mercato, al settore, alla sua esistenza, al pianeta stesso. Il messianico videoludico è paragonabile ai

fondamentalisti cristiani americani, agli integralisti che arrivano a vietare l'insegnamento delle teorie evoluzioniste del vecchio Darwin nelle high school del Tennessee perché in contrasto con il creazionismo "scientifico". La setta dei messianici elettronici è tornata prepotentemente sulle scene epistolari durante la campagna di propaganda e hype sul Nintendo 64 che la corporation di Yamauchi ha orchestrato magistralmente negli ultimi dodici mesi per distogliere l'attenzione degli utenti da fattori quali i continui ritardi nella commercializzazione della macchina, carenza di software, abbandono da parte di partner storici come Squaresoft etc. Il messianico è sinceramente convinto che il Nintendo 64 rivoluzionerà il mondo dei videogiochi, ma questo prima ancora di aver visto i giochi. Non c'è obiezione che tenga:

la fede del messianico per Nintendo è salda, incrollabile. Di fronte all'evidenza dei fatti (smentite, contraddizioni, palesi esagerazioni), il messianico oppone un sorriso ebete che sembra dire "la cosa non mi tocca, io ho visto la luce". Dialogare con un messianico è estenuante, farlo ragionare un'impresa impossibile e magari nemmeno giusta.

MBF

5) MASCOTTE

Sega è sempre stata capace di creare dei personaggi-simbolo facilmente riconoscibili come **Sonic The Hedgehog** e la notizia che sono in arrivo i primi giochi a 32-bit basati sul porcospino non faranno che rilanciare la console Sega come il primo Sonic fece per il Megadrive.

Sony ha puntato tutto sulle conversioni da coin-op, ma ha sbagliato perché gli utenti vogliono anche titoli originali, creati apposta per la macchina, killer application come **Mario** o, appunto **Sonic**. Alla lunga, Sony dovrà arrendersi: non bastano miliardi investiti in pubblicità per fare dei grandi giochi.

Intervento di **GABRIELE PASQUALI**

Spett.le redazione di **MEGA Console**,

ho deciso di scrivere questa lettera poiché sono rimasto piacevolmente colpito dalla risposta data da voi a un lettore che si lamentava per la cattiva pubblicità e distribuzione di Saturn da parte di Giochi Preziosi.

Innanzitutto, ci tengo a ribadire che l'unico vero motivo per cui sono state vendute un numero superiore di PlayStation rispetto a Saturn è rappresentato dal grosso impatto pubblicitario orchestrato da Sony nei mesi precedenti e questo è un fattore da non sottovalutare, dal momento che bisogna anche considerare che una buona fetta dell'utenza sono "ignoranti del settore" e che di conseguenza sono facilmente influenzabili dai messaggi pubblicitari.

Non c'è da stupirsi quando qualcuno entra in un negozio e non sa che oltre a Sony esistono videogiochi prodotti da multinazionali leader del settore come Sega e/o Nintendo. È indubbio che Saturn stia avendo un successo più tortuoso rispetto a quello di PlayStation, ma questo è dovuto a fattori come:

1) La console (Saturn) presenta un'architettura molto più complessa di PlayStation e questo ha creato non pochi problemi ai programmatori nella produzione di giochi.

2) A causa del motivo sopracitato nel primo anno di vita della macchina si sono visti ben pochi titoli di rilievo.

3) Ultimo fattore, ma non meno importante, ci troviamo in Europa, e qui la Sega non può vantare la stessa forza che ha in Giappone (almeno per ora...) per la distribuzione dei propri prodotti.

Nonostante questo, tuttavia, posso testimoniare che - come segnalato nella vostra replica alla missiva di cui sopra - le vendite del Saturn stanno effettivamente riprendendo quo-

ta. Lavoro per un importante negozio di Milano e devo dire che nei primi giorni di dicembre a oggi, le vendite di Saturn sono aumentate nettamente rispetto a quelle di PlayStation, tanto che se a novembre vendevamo 5 PlayStation per un Saturn, oggi avviene esattamente l'opposto.

Il grande recupero del 32-bit Sega è motivato principalmente dalla produzione di titoli che finalmente sfruttano l'hardware a dovere (**Sega Rally** in primis), la possibilità di usufruire di tutto il software disponibile (giappo, europeo, americano) attraverso un adattatore che non esiste per PSX e la costanza dei negozianti a mostrare anche Saturn ai potenziali acquirenti della console Sony... Vi ho scritto solo per dare a tutti una "testimonianza concreta" di quanto avete scritto. Grazie...

Lascio ai lettori il compito di giudicare il contenuto di queste due missive, due tra le tante che abbiamo ricevuto in queste ultime settimane sull'infuocato tema Saturn vs PlayStation e mi limito a precisare che Sony ha recentemente annunciato una mascotte, tale Crash Bandicoot, che rappresenta la risposta ai tradizionali Sonic e Mario. Il personaggio è stato creato dalla Naughty Dog Software (i creatori dell'agghiacciante Way of the Warrior per 3DO) e debutterà all'E3 di Los Angeles. In origine, Sony Computer Entertainment aveva optato per il lugu-

bre Polygon Man, un faccione composto da er, poligoni, per poi ripiegare su Sonya, la lottatrice sado-maso di TohShinden, prima che Sega acquistasse i diritti per la versione Saturn del celebre (e sopravvalutato) picchiaduro per PlayStation. Non vorrei fare del sarcasmo gratuito, ma nominare il proprio portabandiera Crash (incidente, urto, ma anche crollo, caduta), mi pare una scelta discutibile. Come disse qualcuno, tutti i noccioli vengono al pettine...

Fabio Silvestri Fan Club

CASI UMANI

Intervento di

Lara (da Sarzana, SP)

Salve a tutti, ho scritto solo per congratularmi con Fabio Silvestri. È riuscito a finire **Sega Rally**. Che bravo bambino. Io e Ricky ci siamo commossi. Sono notizie che sconvolgono, soprattutto quando è l'innocenza a proporcelle. Spero tanto che Nakamura abbia ricevuto il messaggio. Credo che anche lui abbia versato lacrime per la commozione. Spero che Fabio si sia comprato un nuovo gioco. Un abbraccio...

Intervento di

Michele Dall'Aglio

Cara redazione di **MEGA Console**, mi chiamo Michele Dall'A-

glio, ho diciotto anni e a luglio ho ricevuto un fiammante Saturn. Vi scrivo per comunicarvi che:

1) Dopo 26 ore di gioco ininterrotto sono arrivato al 3° combattimento di **Street Fighter: The Movie**, usando 50 crediti e giocando al livello più facile.

2) Dopo 666 ore di gioco ininterrotto sono riuscito ad entrare e uscire per ben tre volte dallo schermo delle opzioni di **X-Men: Children of the Atom**.

3) Dopo nove mesi di gioco quasi ininterrotto a **Layer Section** ho scoperto che i tasti A, B e C del joypad permettono di distruggere i nemici.

4) Dopo 16 anni di gioco molto frammentato ho visto tutte e tre le introduzioni di **Virtua Fighter 2** (quella con Nonno Geppetto che picchia l'aria e quelle coi personaggi del gioco che picchia-

no una mummia o un degente del reparto ortopedico dell'ospedale Maggiore di Bologna, tutto ingessato).

5) Dopo due ore ho finito di vedere "Selen contro Tutti", che mi ha molto soddisfatto e divertito, ma anche fatto pensare.

Mi rendo conto che questi risultati sono ben poca cosa rispetto a quelli del lettore Fabio Silvestri, la cui performance sul numero 24 ha impressionato molti uomini che contano, da Yu Suzuki a Liu Kang fino a Mario stesso, ma spero che i programmatori dei suddetti giochi, affinché comprendano che il loro software viene fruito e sviscerato a livelli filosofici ed inte-

stinali da una parte dell'utenza. Non sto scherzando.

PS: Perché il Fabio Silvestri non scrive a Consolemiazia? Nella loro posta c'è molto spazio. Mi sembrano tornati i tempi dei tizi che scrivevano a Fabio Rossi per dirgli che erano arrivati al livello 3.3 di **Turrican 2**. Senza offesa, raga, ma usiamo le celluline grigie, ogni tanto.



FLASH GAMES

VIA VALDIERI 12 - 10139 TORINO
(vicino Piazza Adriano)

TEL. (011) 43.40.289 - FAX (011) 43.48.189

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR
GAME BOY - NEO GEO - SATURN - PLAYSTATION
ULTRA 64 - MEGA CD - AMIGA - 32X
COMPUTERS - NOTE BOOKS - SOFTWARE
CD ROM - ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES
PERMUTA E VENDITA USATO

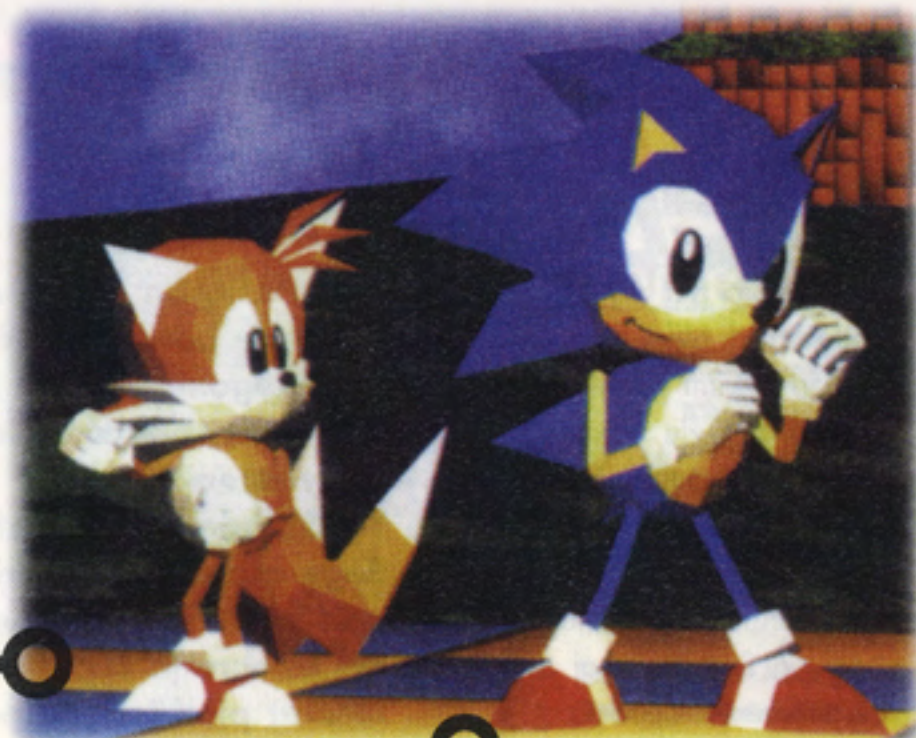
Un piccolo spazio pubblicitario per prezzi
sempre più piccoli e più convenienti.

Telefonate!!!

Scoprirete i nostri vantaggi
e le nostre offerte settimanali.

VENDITA RATEALE SENZA INTERESSI !!!





< GLi SpeCIAlistI!



ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30

LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA

RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

FANTASTICO!!!!
JOYSTICK COMPATIBILE
3DO-SATURN-PSX-PC + MEMORY CARD
SOLO L. 149.000
(4 JOYSTICK AL PREZZO DI 1 !!!)

SPEDIZIONI
IN TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN
24H !!!

OFFERTE SPECIALI !!!

SOFTWARE SATURN USA

ALIEN TRILOGY	TEL.
BRAIN DEAD 13	129.000
COLLEGE SLAM '96	129.000
DARK LEGEND	119.000
MAGIC CARPET	129.000
NFL QUARTERBACK	
CLUB '96	129.000
REVOLUTION X	129.000
SKELETON WARRIORS	129.000
THE "D"	129.000
THE HORDE	129.000
TOWER OF DOOM	129.000
WIPEOUT	129.000

ASTAL	89.000
BLAZING TORNADO	
WRESTLING	89.000
CHAOS CONTROL	99.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	89.000
DAYTONA USA	99.000
VAMPIRE HUNTER	99.000
GRAND CHASER	99.000
PANZER DRAGON 2	99.000
RACE DRIVIN'	89.000
SEGA RALLY	99.000
SHINING WISDOM	89.000
SHINOBI	89.000
STREET FIGHTER ZERO	99.000
SUIKOEMBU	89.000
NINKU	99.000

NOVITA' GIAPPONESI

DEATH MASK	139.000
DRAGON FORCE	139.000
FATAL FURY 3	TEL.
GRADIUS DELUXE	139.000
DONPAKI	139.000
GUN GRIFFON	139.000
KING OF FIGHTER '95	159.000
LEGEND OF THOR	TEL.
LEGEND OF ZORK	139.000
LODE RUNNER	139.
LUPIN III	139.000
MEGA MAN X	139.000
RISE OF	
THE ROBOTS 2	139.000
SNATCHER	139.000
SONIC WINGS	139.000
TRUE PINBALL	139.000
VICTORY GOAL '96	139.000



SATURN

ACQUISTA PRESSO DI NOI
LA TUA RIVISTA PREFERITA

3DO MAGAZINE
 CONSOLES PLUS
 GAME FAN
 EDGE
 JOYPAD
 OFFICIAL PS-X MAGAZ.
 SEGA PRO
 SATURN GAMES KANZEN
 WINDOWS '95 MAGAZINE
 DIMENSION PS-X
 SUPERPLAY
 X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

MICROMEDIA A
MILANO!!!

VIENI A TROVARCI IN
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)
E POTRAI TROVARE TUTTE
LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
A PREZZI FANTASTICI
IN 200 MQ
D'ESPOSIZIONE!!!

ACCESSORI SATURN

ADATTATORE USA-JAPAN-EURO	69.000
ANALOG MISSION STICK	159.000
CAVO LINK MULTIPLAYER	TEL.
INTERFACCIA 7 PLAYERS	79.000
INTERFACCIA SATURN SNES	69.000
JOYPAD SEGA	69.000
MEMORY CARD	99.000
MODULATORE ANTENNA	49.000
MODULO VIDEO CD	TEL.
MOUSE	89.000
JOYPAD COMPATIBILE	59.000
VIRTUA STICK	139.000
VOLANTE +CAMBIO+PEDALI	TEL.

PAGAMENTO RATEALE
SENZA ANTICIPO E
SENZA CAMBIALI



SATURN JAP 220V	699.000
SATURN USA	699.000
SATURN JAP 220V + 2 GIOCHI	799.000

PER ORDINI O INFORMAZIONI:

TEL.02/54101064 (5 LINEE R.A.)

TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)

FAX.02/54101076



MICROMEDIA s.n.c.
 VIALE MONTENERO 12
 20135 MILANO ITALY

SEEEE... GA?

"Put your ass on the floor
and don't ask why"
(Boom Biddy Bye Bye, Cypress Hill)



Puntuale come il trenino dell'amore, la tribù videoludica si ritrova anche questa volta riunita attorno al focolare cartaceo di Q&A per discutere con inaspettata partecipazione di date d'uscita, dati tecnici e dadi Star. La zuppa epistolare è pronta, mancano solo i crostini da pucciare. Il mondo sta cambiando, o almeno così mi dicono. La manona divina che sembra uscita da un racconto buzzatiano (o dal patetico finale dell'Ombra dello Scorpione televisivo, se tanto mi dà tanto) ci ricorda che tutti prima o poi dobbiamo morire, non c'è power-up o cheat-mode che tenga. Ma suvvia, lasciamo da parte tristi appuntamenti e spariamoci la solita caterva di domandine-spettacolo. E l'ultimo chiuda la porta. Del joypad, of course.



Egredia Redazione di MEGA Console,
1) La memoria RAM del Saturn è composta nell'insieme da 2 Mbyte di RAM principale, 1.54 Mbyte di video ram, 540 Kbyte di CD-ROM cache RAM e da 540 Kbyte di audio RAM. Nell'intervista al signor Minami della Capcom apparsa sul numero 24 di MEGA Console, si evince che il Saturn, come del resto tutte le altre piattaforme CD-ROM (a parte il Neo Geo CD) hanno a disposizione solo due Mbyte di memoria, che costringono i pro-

grammatori a limitare e a comprimere molti dati grafici. I due Mbyte cui si riferisce Minami, sono chiaramente quelli della RAM principale, tuttavia

il Saturn possiede, come evidenziato all'inizio della domanda, altri tipi di RAM in cui può usufruire. Sarei grato se mi poteste dare una delucidazione in merito.

2) La SNK ha pubblicato il suo primo titolo per Saturn, King of Fighters '95, insieme a un'espansione di memoria da 2 Mbyte di RAM. Tale incremento di memoria sarà sfruttato solo dalla SNK oppure anche da altre software house?

3) La Sega - o altre case - sono al lavoro su altri prodotti oltre a Virtua Cop 2 che sfruttino la periferica Virtua Gun?

Gabriele La Malfa
(Ronciglione, VT)

1) È utile richiamare la funzione dei vari tipi di memoria di cui è equipaggiata la console Sega. Cominciamo dalla memoria cache CD-ROM. Questa serve solo ed esclusivamente a velo-

cizzare i caricamenti diminuendo al minimo gli accessi al CD. La RAM (2 Mbyte) in teoria contiene tutti i dati grafici, sonoro e programma principale del gioco ma - come hai sottolineato giustamente - il Saturn ha altri tipi di memoria. La RAM audio contiene gli effetti sonori utilizzati in quel momento e lo stesso vale per la Video RAM per la grafica. Il fatto è che, se la gestione dei due tipi di memoria è realizzata come Dio comanda e se i programmatori sono in gamba, è possibile sfruttare i due tipi di memoria per liberare la RAM principale e, il metodo più semplice è quello di riempire le zone di Video e Audio RAM non utilizzate, per memorizzare dati prima di caricare il programma principale (questi trucchi risalgono ai tempi dell'MSX e con questo ti ho detto tutto). Praticamente questo è il metodo che usavano i programmatori quando lavoravano sul C64 che in teoria aveva 64k se si sommasse memoria principale e Video RAM. Tutto chiaro? (thanx, Bio... NdMBF).

2) Non ne sono certo. Il Twin Advanced Rom System è stato sviluppato da Sega appositamente per la SNK e non credo che sarà compatibile con videogiochi prodotti da altre case. È confermato, invece, l'interesse della Capcom per l'esperimento della SNK, in quanto anch'essa appare intenzionata a sfruttare una soluzione analoga per le prossime conversioni su Saturn. Senza un'espansione di memoria di vicventiana

memoria, la trasposizione casalinga di giochi come Marvel Super Heroes o Street Fighter Alpha 2 risulterebbe problematica... Avremo quindi una serie di

cart diverse oppure un unico upgrade compatibile con vari tipi di software? Staremo a vedere.

3) Solo Sega, per ora, è al lavoro su due nuovi progetti compatibili con la Virtua Gun (aka Stunner) che saranno presentati a Los Angeles in occasione dell'E3.

Caro Matt,
posseggo un Saturn da circa sei mesi e sono pienamente soddisfatto della mia scelta. Seguo MEGA Console sin dal primo numero e ritengo che in questi mesi la qualità della testata - contenuti e impaginazione - sia cresciuta in modo sensibile. Continuate così! Vi scrivo anche per porvi alcune domande inerenti ai giochi per Saturn:
1) Il gioco di Sonic per Saturn sarà un picchiaduro o un platform bidimensionale?
2) Per quale motivo passa così tanto tempo tra la commercializzazione di una versione e l'altra? Mi spiego meglio: Riklord Saga è uscita l'anno scorso in versione giapponese, mentre quella americana non uscirà che a Natale del 1996! Non credo che ci voglia più di un anno per delle semplici traduzioni, no? Per quale motivo le case non lanciano i loro prodotti contemporaneamente su tutti i mercati?

Alberto Rigoli
(Pavia)

1) Tutte e due le cose! O meglio: Sega sta lavorando a due giochi diversi per Saturn che hanno come protagonista il porcospino blu. Il primo è la conversione diretta di Sonic Fighters, un picchiaduro tridimensionale alla Virtua Fighter, mentre il secondo è un platform che si rifà ai precedenti



King of Fighters '95: la recensione completa è a pagina 64!

RICEVIAMO E VOLENTIERI PUBBLICHIAMO

"Molta gente che compera un Saturn si ritrova a dover inserire giorno, data, ora quando accende la console perché ignora che nella confezione c'è una piccola batteria che va inserita nello slot dietro la console. Oppure, in alcune confezioni, la batteria si trova già nella console, ma con una piccola linguetta che va estratta. I negozianti talvolta si dimenticano di dirlo al cliente che in seguito si ritrova impossibilitato dal salvare i giochi..."

Gabriele Pasquali

Aaaaah... Adesso capisco a cosa serviva la dannata pastiglietta, ehheheheh...

episodi, ma che, secondo le prime indiscrezioni, dovrebbe vantare scenari in 3D. Di questo secondo gioco si sta occupando lo stesso team che ha prodotto l'eccellente Sonic The Hedgehog 3.

2) Il discorso è molto complesso. Premetto, comunque, che il caso di Rigelord Saga/Mystaria da te citato, è del tutto peculiare. Il ritardo nella commercializzazione delle versioni americana non è motivato dalla traduzione del testo (la versione europea, in inglese, infatti, è già disponibile da qualche mese), bensì da una precisa scelta della casa americana che ha annunciato la commercializzazione di Mystaria assieme al suo sequel (Torico, vedi Sega News) in un unico cofanetto che fa tanto Sperlari, previsto per Natale. Tornando a bomba, lanciare un prodotto su più mercati contemporaneamente è a) molto costoso, b) molto rischioso, c) spesso impraticabile per problemi tecnici. Se un gioco floppa in Giappone, difficilmente viene distribuito ufficialmente in Europa e America, per evitare ulteriori perdite di denaro e di immagine. Il processo di traduzione, inoltre, non è così semplice, soprattutto nel caso degli rpg, giacché spesso comporta la riscrittura di intere parti del codice. Entrano poi in gioco le politiche delle singole case. Il mercato videoludico giapponese è generalmente più avanti di almeno un anno rispetto a quelli occidentali (Saturn e PlayStation sono stati introdotti in USA ed Europa dodici mesi dopo la loro commercializzazione in Giappone), il che significa

che molti titoli nuovi per l'utenza europea sono in realtà vetusti nel panorama nipponico. Ergo, spesso avviene che in Giappone è disponibile il sequel di un gioco che in Europa non è ancora uscito o è uscito da poco. Sarebbe estremamente sconsigliato per una casa europea o americana distribuire il sequel a breve distanza dal suo prequel, che magari sta vendendo ancora bene. Questo spiega, ad esempio, perché le versioni USA di Tekken 2 e Ridge Racer Revolution per PlayStation appariranno con molti mesi di ritardo rispetto a quelle nipponiche. Ci sono infine dei casi in cui il ritardo è motivato da ottimizzazioni del codice al fine di sfruttare le peculiarità tecniche di un sistema televisivo diverso (PAL anziché NTSC, è il caso di X-Men: COTA, Capcom) oppure di migliorare le caratteristiche del gioco vero e proprio

(vedi Sega Rally). In alcuni casi, le case possono decidere di lanciare un gioco sulle tre piattaforme più importanti contemporaneamente, ma in genere si tratta di best-seller annunciati (vedi Sonic 2). Insomma, sono la classica eccezione che conferma la regola.

Caro MBF, posseggo il grande Megadrive e intendo acquistare un Saturn nei mesi a venire. Ma ora passiamo alle domande:

- 1) Usciranno mai Fatal Fury 3 e Micro Machines 3 per MD?
- 2) Quando usciranno X-Perts e Zero Tolerance 2?
- 3) Che fine ha fatto Lobo della Ocean?
- 4) Qual è secondo te il migliore platform tra Mickey Mania, Ristar, Earthworm Jim 2, Toy Story, Dynamite Headdy?
- 5) Che gioco d'azione mi con-

sigli tra Probotector, Batman & Robin, Gunstar Heroes e Mega Turrican?

6) È meglio Sega Rally per Saturn o Ridge Racer Revolution per PlayStation?

7) Quando recensirete Wipeout per Saturn?

Alessandro Scarda
(Rho, Milano)

- 1) Nope.
- 2) Maggio. Dunno.
- 3) Ne parliamo in Sega News.
- 4) Earthworm Jim 2, Toy Story, Mickey Mania, Dynamite Headdy, Ristar.
- 5) Probotector, Gunstar Heroes, Mega Turrican, Batman & Robin.
- 6) Sono titoli molto diversi. Mi piacciono entrambi, anche se oggettivamente gioco di più a Sega Rally...
- 7) Wipeout è stato recensito sul numero 25 di MEGA Console.

BELLA LÌ
E BELLA LÀ

Ciao, cocchi. Questo spazio fa tendenza, dovrete già saperlo. Ora, se non volete ridurvi come il tizio qui di fianco, vi conviene prendere carta e penna e tirare fuori tutto quello che avete dentro. Condividetevi con noi le vostre ansie, le vostre frustrazioni videoludiche. E' bello sapere che c'è qualcuno che sta peggio di noi...

snail mail
Q & A - MEGA Console
via XXV Aprile 37
20091 Bresso (MI)

e mail mbfil@mbbox.vol.it

fax 02/66528222

FIDARSI È BENE...

BLASTER

NOLEGGIO E VENDITA DEI
MIGLIORI VIDEOGAMES



VICO DEI CREMA 13R / SAVONA
TELEFONO E FAX 019 - 813140

In attesa di conoscere le novità losangeline dell'Electronic Entertainment Expo, MEGA Console è lieta di presentarvi una serie di titoli per Saturn semplicemente massivi, tra cui sventa l'attesissimo *Nights*, il primo titolo a 32-bit del programmatore di *Sonic*. In questo numero: tutta la verità su *Daytona Remix* e *Daytona USA 2*, le prime foto di *MegaMan X3* e *Torico*, il sequel di *Mystar*, *The Need For Speed* e altro ancora. **Sega News: l'appuntamento irrinunciabile per tutti gli utenti Sega...**

a cura di Matteo Bittanti

PS: Qualcuno di voi ha visto il video degli Israelitis, O.N.B.? Indovinate quale gioco per Saturn hanno usato nel loro clip...



Riveduti e Corretti...

DAYTONA REMIX E DAYTONA USA 2



Un nuovo rolling-start per Saturn!

DAYTONA REMIX (Saturn, Giugno)

Daytona Remix è in fase avanzata di programmazione (60%) e sarà presentato ufficialmente tra qualche settimana a Los Angeles, in occasione dell'E3. Secondo alcune indiscrezioni, il gioco sarà persino più sofisticato dell'eccezionale *Sega Rally*. Dopo la delusione parziale del primo *Daytona*, Sega ha spremuto il Saturn per ottenere risultati all'altezza delle potenzialità della console. L'engine grafico è stato riprogrammato ex novo. A differenza del primo episodio, *Daytona Remix* farà uso delle *Sega Graphics Libraries*. L'update include una serie di nuove vetture, tracciati completamente inediti e un editor che consente ai giocatori di realizzare i propri percorsi e memorizzarli su RAM. Con *Daytona Remix*, Sega vuole settare un nuovo standard delle simulazioni di corsa su pista, detronizzando *Ridge Racer Revolution* (Namco) per PlayStation.

DAYTONA 2 (Coin-Op, Estate)

Oltre alla versione casalinga di *Daytona*, potremo presto vedere in sala giochi *Daytona USA 2*, che promette di diventare la più sofisticata e realistica simulazione di corsa mai realizzata. Ancora una volta, Yu Suzuki si sta occupando in prima persona del progetto. Al pari di *Virtua Fighter 3*, anche *Daytona USA 2* sarà basato sul Model 3. Il racing game includerà una nuova serie di visuali definite "rivoluzionarie" dai pochi fortunati che hanno avuto il piacere di vedere il work in progress dell'AM2. Il gioco dovrebbe essere presentato a Los Angeles a metà maggio... Aspettatevi uno speciale radicale distruttivo sul prossimo numero di MEGA Console!

PConsole SEGA & PC

Il 28 marzo scorso, Sega of America e Softbank Holdings



Comix Zone, il picchiaduro per MD, è in arrivo anche su PC

hanno annunciato la creazione di una nuova società, chiamata Sega Entertainment, che svilupperà e pubblicherà le versioni PC dei più grandi capolavori da sala giochi. Sega Entertainment unisce la forza di una compagnia leader nel settore dell'intrattenimento elettronico all'esperienza di Softbank, uno dei più importanti distributori di software per PC del pianeta. La creazione di Sega Entertainment rappresenta il secondo e più decisivo passo in avanti della casa americana nel settore dei computer games. Il primo, compiuto nel dicembre del 1995, era consistito nella pubblicazione di quattro titoli compatibili con lo standard Windows sotto etichetta Sega PC. Si trattava di *Sonic The Hedgehog*, *Ecco The Dolphin*, *Comix Zone* e *TomCat Alley*. Sega Entertainment prevede di pubblicare oltre 20 titoli per PC nel 1996. Alcuni di questi saranno *Sonic CD*, *Baku Baku Animals*, *Sonic ScreenSaver*, *Virtua Fighter PC*, *Daytona USA*, *BUG!*, *Vectorman*, *World Series Baseball*, *Garfield*, *Virtua Fighter ScreenSaver*, *Panzer Dragon*, *Sonic & Knuckles + Sonic 3*, *Sega Rally Championship*, *Virtua Cop* e *Manx TT SuperBike*. I primi saranno disponibili a partire dal 24 giugno. Sega Entertainment prevede di commercializzare almeno 200.000-300.000 mila pezzi per gioco.



Continua la battaglia sul prezzo delle console CHI OFFRE DI MENO?



**SEGA
SATURN**

La guerra dei prezzi procede senza esclusione di colpi e fino a oggi Sega sembra uscirne vincente. In Giappone, infatti, Saturn mantiene un vantaggio di oltre 300.000 unità su PlayStation e il margine è destinato a crescere in seguito al lancio del nuovo Saturn "bianco" da 20.000 yen (pari a 350 mila lire circa). Ma non è finita: il 29 marzo Sega of America ha annunciato una riduzione di ben 50 dollari del prezzo del Saturn

"classico". I pischielloni americani possono comprarsi un Saturn per soli 250 dollari, circa a 400.000 lire. Un attacco frontale a Sony e, che negli Stati Uniti continua a commercializzare PlayStation a 299 dollari senza alcun gioco e alla stessa Nintendo, che lancerà la sua nuova console a 249 dollari! Ne resterà uno solo...

Warp lascia SONY GRANE IN CASA PLAYSTATION...

Brutto colpo per Sony. Warp, una delle software house più promettenti del Giappone (hanno realizzato l'avventura grafica **D** e stanno lavorando a **D2**, il sequel) hanno clamorosamente deciso di smettere di supportare PlayStation, in seguito a una serie di contrasti con Sony. Attualmente i Warp sono al lavoro su un nuovo gioco per Saturn.



Miscellanea Saturn NOVITA' A TRENTADUEBIT

SEGA AGES. Sotto questa nuova etichetta, Sega of Japan pubblicherà una serie di vecchi coin-op appositamente convertiti per Saturn. Il primo è **Space Harrier**, previsto per giugno. Ad agosto sarà la volta di **Afterburner** mentre a ottobre vedremo **Out Run**. La nostalgia videoludica impazza letteralmente...

32X is dead. Secondo alcune voci di corridoio, tutti i progetti inizialmente previsti per 32X sono stati dirottati su Saturn. Tra questi c'è **Shadows of Atlantis**, un'avventura grafica che può essere considerata la versione sottomarina di **Myst**. *More soon...*

Uno, due, tre, quattro volte Sonic: Oltre alle versioni Saturn e Game Gear di un nuovo gioco basato su **Sonic The Hedgehog**, Sega ha annunciato anche la versione Megadrive, che sarà presentata a Los Angeles. Secondo le prime indiscrezioni, il gioco venterà una grafica interamente renderizzata, come in **Donkey Kong Country** per intenderci... Lo vedremo a Los Angeles? Dieci a uno.

Beat'em up a go-go: Takara ha già annunciato la conversione di **Tohshinden 2**, pallido sequel del picchiaduro per PlayStation. Speriamo solo che sia migliore dell'insipido **Tohshinden S**... Molto più promettente sembra essere invece **Kumite**, il primo picchiaduro interamente tridimensionale targato Konami, che unisce le arti marziali ai meno ortodossi combattimenti con armi e oggetti contundenti. Il gioco - che sarà ufficialmente presentato all'E3 - dovrebbe vantare 60 frames di animazioni al secondo e una grafica iper-realistica. **Ye Ar Kung Fu** Anni '90?

Capcom update: la casa nipponica ha in cantiere un godziliardo di titoli per Saturn, tra cui **Syber Botz**, un picchiaduro tridimensionale che si rifà a **Star Gladiators** (previsto esclusivamente per PlayStation, insieme a **Resident Evil 2**). Oltre a **Mega Man X3** (del quale dovrete trovare una foto da qualche parte), Capcom ha annunciato anche **Street Fighter Alpha 2**, previsto per ottobre insieme a una espansione di memoria. SNK ha fatto scuola...

Varie: Tra i titoli in arrivo segnaliamo **Zero Four Champ III: Doozy-J**, nuovo sequel del celebre gioco per PC Engine. **Metal Black** è uno sparacchino a scorrimento orizzontale della Ving dal look sedicibittiano. Bah. Fans degli rpg: **Albert Odyssey Gaiden** è imminente! Taito sta lavorando a **Bubble Bobble Trilogy** per Saturn: finalmente una buona notizia! Vi siete già spazzati la review esclusiva di **Loaded**? Orbene, Gremlin ha già annunciato il sequel, intitolato **Re-Loaded**. L'uscita è prevista per Natale. LucasArts ha annunciato **Myth Adventures**, un'avventura ambientata nell'antica Grecia...

MISTARYA II: TORICO

Casa
SEGA

Genere
RPG

Versione
GIAPPONESE

Uscita
GIUGNO

Bella lì! Eccovi le prime immagini di **Torico**, il seguito ufficiale di **Mystaria** aka **Riglord Saga**, il gioco di ruolo dell'anno secondo i lettori di **MEGA Console**.

Per questo secondo episodio, che sarà disponibile a partire da giugno, Sega ha curato particolarmente l'aspetto grafico, inserendo minuti di animazioni di altissima qualità. **Torico** sarà il primo titolo Sega ad occupare due compact disc. Torneremo a parlarne sui prossimi numeri di **MEGA**.



BIT WORLD TEL.039/2720499

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIDEOGAMES, CONSOLE E ACCESSORI
BIT WORLD DI Lai Roberto
VIA F.CAVALLOTTI, 98 - 20052 - MONZA (MI)
TEL/FAX 039/2720499



MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER	L.55.000
ART OF FIGHTING	L.69.000
BATMAN FOREVER	L.89.000
BOXING LEGEND OF THE RING	L.59.000
CASTLEVANIA	L.64.000
COMIX ZONE	L.95.000
DESERT DEMOLITION	L.95.000
DYNAMITE HEADDY	L.49.000
DONALD DUCK 2	L.95.000
DRAGON BALL Z	L.69.000
EARTHWORM JIM 2	TEL
ETERNAL CHAMPION	L.54.000
ECCO THE DOLPHINE 2	L.64.000
FATAL FURY 2	L.75.000
FIFA 95	L.69.000
FIFA 96	TEL
FLASHBACK	L.75.000
PHANTASY STAR IV	TEL
INTERNATIONAL S.SATR SOCCER T.	TEL
LANDSTALKER	L.69.000
LIGHT CRUSADER	L.69.000
LION KING	L.69.000
KAWASAKY S.BIKE	L.69.000
MICKEY MANIA	L.64.000
MICROMACHINE 96	L.99.000
MISS PACMAN	L.59.000
MONSTER WORLD 4	L.49.000
MORTAL KOMBAT	L.45.000
MORTAL KOMBAT 2	L.85.000
MORTAL KOMBAT 3	TEL
N. MANSELL F1 WORLD CH.	L.69.000
NBA JAM	L.39.000
NBA JAM T.E.	L.79.000
OTTIFANTS	L.59.000
OUTRUNNERS	L.59.000
PAGEMASTER	L.65.000
PITFALL	L.64.000
POCAHONTAS	TEL
POPULOUS	L.45.000
PSYCO PINBALL	L.69.000
PUYO PUYO 2	L.49.000
SAILOR MOON	L.59.000
SAMURAI SPIRIT	L.64.000
SHINING FORCE 2	TEL
SLAM MASTER	L.69.000
SPOT GOES TO HOLLYW.	TEL
SYNDACATE	L.59.000
SOLEIL	L.88.000
SONIC 2	L.45.000
SONIC 3	L.59.000
SONIC & KNUCKLE	L.69.000
SONIC SPINBALL	L.59.000
SPIDERMAN X-MEN	L.59.000
S.STREET FIGHTER2	L.79.000
STRYKER SOCCER	L.89.000
STORY OF THOR	L.69.000
STREET OF RAGE 3	L.64.000
THE PUNISHER	L.69.000
THEME PARK	L.115.000
THUNDER FORCE 4	L.49.000
TOY STORY	TEL
TOUGHMAN CONTEST	L.59.000
VIRTUA RACING	L.64.000
WORLD CUP USA 94	L.49.000
WORLD HEROS	L.69.000
MEGADRIVE 2+NBA JAM	L.199.000
JOYPAD 6T TURBO	L.35.000
MEGA KEY 3	L.29.000
N.2 JOYPAD INFRAROSSI	L.69.000
GIOCHI 32X	
VIRTUA FIGHTER	L.129.000
FIFA 96	L.119.000
METAL HEAD	L.99.000
MOTOCROSS CHAMP.	L.89.000
VIRTUAS RACING	L.79.000
CAHOTIX	L.109.000

GAME GEAR:

BATMANRET.	L.39.000/COLUMS
L.39.000/DYNAMITE HEADDY	L.45.000/PRO
STRYKER94	L.39.000/ECCO2
L.39.000/HOLYFIEL	
D BOXING	L.39.000/JUDGE DREDD
L.39.000/STARGATE	L.39.000/TAZMANIA
2L.39.000/WIM	
BLEDON TENNIS	L.39.000/SAMPRAS T.
L.39.000	

SATURN 32 BIT

USA/JAP/EURO

SATURN+ CD DEMO	L.650.000
JXJ EYES	TEL
ALONE IN THE DARK 2	L.129.000
ASTAL CRYSTAL LEGEND	L.69.000
BOMBERMAN	L.129.000
BUG	L.99.000
CYBERIA	L.135.000
CLOCKWORK KNIGHT 1+2	L.129.000
DAYTONA USA	L.129.000
DARIUS FORCE	L.109.000
DARK LEGEND 2	L.135.000
DARK SAVIOR	L.149.000
DRAGON BALL Z	L.129.000
DRAGON BALL Z LEGEND	TEL
FATAL FURY 3	TEL
FIFA 96	TEL
FIGHTING VIPERS	TEL
F1 LIVE FORMATION	L.129.000
GALAXY FIGHTER	L.129.000
GEBOCKERS	L.129.000
GOLDEN AXE THE DUEL	L.129.000
GUARDIAN HEROS	L.139.000
GUNDAM	L.129.000
GUNBIRD	L.129.000
GUN GRIFFON	L.135.000
HANG ON GP 95	L.129.000
HI OCTANE	L.115.000
HOKUTO NO KEN	L.129.000
KING OF FIGHTER 95	TEL
LAYER SECTION RAY FORCE	L.129.000
LEGEND OF THOR	TEL
LUPAN III	TEL
METAL BLACK	TEL
MYSTRIA	L.99.000
NBA LIVE 96	TEL
NHL ALL STAR HOCKEY	L.115.000
PANZER DRAGON	L.89.000
PANZER DRAGON 2	L.119.000
RAYMEN	L.119.000
RISE OF THE ROBOTS 2	TEL
ROAD RUNNER LEGEND RETURN	TEL
ROCKMAN X3	TEL
SEGA RALLY	L.139.000
SIM CITY 2000	L.129.000
SNATCHER	L.135.000
SONIC WING SPECIAL	L.129.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL
STREET FIGHTER ZERO	L.129.000
STREET FIGHTER ANIMATED	TEL
TETRIS S	TEL
TOHSHINDEN S	L.125.000
TRUE PINBALL	TEL
VAMPIRE HUNTER	L.125.000
VIRTUA COP+PISTOLA	TEL
VICTORY GOL 96	L.129.000
WIPE OUT	TEL
VIRTUA FIGHETR 2	TEL
VIRTUAL OPEN TENNIS	L.129.000
VIRTUA RACING	L.129.000
X-MEN ATOM	L.129.000
WING ARMS	L.129.000
JOYPAD TURBO	L.59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO	L.59.000
MULTITAP	L.109.000
PISTOLA IP PLAYER	L.89.000
RIVISTA SATURN FAN	L.35.000
VOLANTE ARCADE	TEL
VIRTUA STICK	L.129.000
VIRTUAL CYBER TROOPPERS	TEL
ZICO SOCCER	TEL

TELEFONA PER LE NOVITA'

MEGA CD

BARI ARM	L.49.000 / PRINCE OF
PERSIA	L.39.000 / RACING ACE
L.69	
BATTLECORPS	L.45.000
DRAGON'S LAIR	L.69.000
DUNE	L.45.000 / THUNDERHAWK
L.49	
ECCO 2	L.75.000 / SHINING FORCE
L.65	
ETERNAL CHAMP.	L.89.000
FAHRENHEIT	L.75.000
FINAL FIGHT	L.45.000 / SOLUSTAR
L.59	
F1 HAVENLY SYMPH.	L.49.000
GROUND ZERO TEXAS	L.45.000
LETHAL ENFORCE+PISTOLA	L.69.000
LETHAL ENFORCE 2	L.59.000
LORD OF THUNDER	L.89.000
MYSTERY MANSION	L.59.000
MONKEY ISLAND	L.45.000
NBA JAM	L.45.000 / SONIC CD
L.49.000	
POWER RANGER	L.59.000
TOMCAT ALLEY	L.49.000
SAMURAI SHOWDOWN	L.69.000
SELPHIED	L.69.000 / SLAM CITY
L.49.000	
WING COMMANDER	L.45.000 / WWF R.C.
L.39.000	

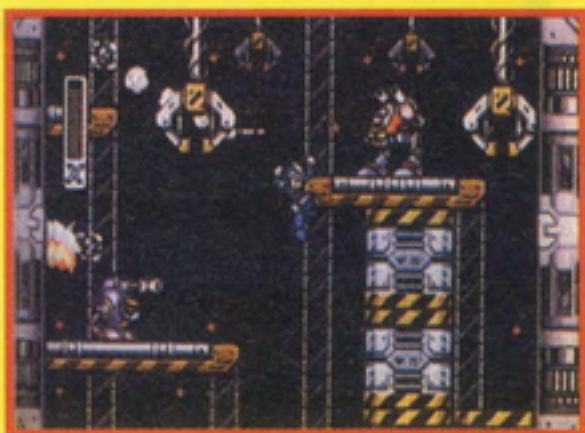
TEL.039/2720499

ROCKMAN X 3

Casa CAPCOM	Genere PLATFORM	Versione GIAPPONESE	Uscita IMMINENTE
------------------------------	----------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------



Il celebre eroe Capcom arriva su Saturn. **Rockman aka Megaman** in occidentale raggiunge la piattaforma a 32-bit Sega nella sua terza incarnazione della serie speciale "X", già apprezzata su Super NES. Recensione completa sul prossimo numero di **MEGA Console**.



KEIO GECHI

Casa VICTOR/JVC	Genere PLATFORM	Versione JAPAN	Uscita IMMINENTE
----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------

Dagli stessi programmatori dell'ottimo **Flying Squadron** per MCD, arriva **Keio Gechi**, un platform bidimensionale con grafica non-renderizzata della vecchia scuola. Keio e Pachi, gli eroi del precedente titolo del team JVC tornano in un'avventura coloratissima, per usare il cliché che ha fatto di Stefano Gallarini un uomo di spettacolo amato e rispettato dall'intera comunità videoludica. Recensione puntuale il mese prossimo...



PROJECT OVERKILL

Casa KONAMI	Genere SPARATUTTO	Versione JAPAN	Uscita GIUGNO/LUGLIO
------------------------------	------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------------

La Konami sta preparando una serie di titoli ultra-massivi per Saturn: oltre a **Superstars Soccer Deluxe**, **Castlevania** e **Contra** (per tacere di **Kumite**), la celebre casa nipponica ha quasi terminato **Project Overkill**, uno dei giochi per Saturn più attesi. Sparacchino isometrico dalla violenza devastanti. Beccatevi queste pix inedite, raga...



LOBO

Casa OCEAN	Genere PICCHIADURO	Versione EUROPEA	Uscita MAGGIO
-----------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

L'uomo arriva su Megadrive. Ekkekat, era ora. L'ultimo czarismo effettua il passaggio dalle strisce della DC ai frames della Ocean dopo essere stato annunciato oltre un anno fa. Trentadue megabittoni di picchiaduro a incontri in puro stile **Killer Instinct**, **Lobo** dovrà vedersela contro i tarpani di Vrix Dax, il laido datore di lavoro del killer più diabolico dell'universo. In una serie di scontri all'ultimo sangue che lo vedranno impegnato con babbioni del calibro di Robert De Nitro, Shaola, Kris Krusher Kringle, lo stesso Vrix Dax nonché il Lobo Clone, il nostro eroe avrà la possibilità di dare sfoggio della sua vena ultraviolenta. Grafica renderizzata, trenta mosse per lottatore, intro cinematografiche e tre modi di gioco (single, story e tournament). La dannata review sul prossimo numero e il primo che protesta dovrà vedersela con **Lobo**.

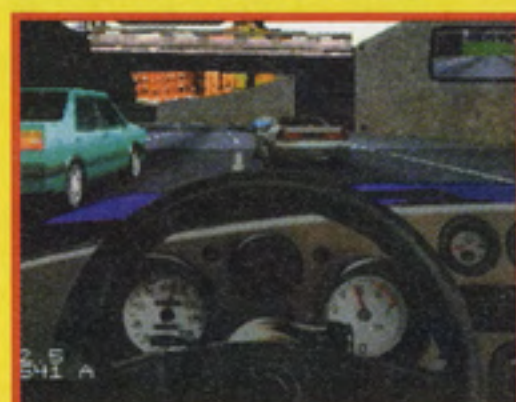


THE NEED FOR SPEED

Casa EA	Genere RACING GAME	Versione USA	Uscita IMMINENTE
--------------------------	-------------------------------------	-------------------------------	-----------------------------------



Il miglior gioco per 3DO arriva su Saturn, grazie ai tizi della EA. Upgradato sensibilmente con dosi massivi di tracciati extra e vetture inedite, **The Need For Speed** è una simulazione di guida vera e propria e si discosta dalla corrente di conversioni da coin-op tipo **Daytona USA** e **Sega Rally**. Vista la discreta versione PlayStation, ci aspettiamo un gioco egregio. EA, non toppare.



SPACE HULK

Casa
EA

Genere
SHOOTER

Versione
USA

Uscita
LUGLIO



Considerando che dovremo attendere fino al dannatissimo settembre prima di poter giocare ad **Alien Trilogy** - il clone di **Doom** targato Acclaim uscito qualche mese fa su PSX - vale sicuramente la pena di dare un'occhiata al promettente **Space Hulk**, altro cross-over da 3DO, implementato notevolmente nella sua nuova incarnazione. Tanto per cominciare il gioco include nuovi livelli, una velocità nettamente superiore e missioni inedite. Skatta l'anteprima su uno dei prossimi numeri della vostra testata preferita (Playboy? NdSimon)...



3D LEMMINGS

Casa
SEGA

Genere
PUZZLE

Versione
EUROPEA

Uscita
MAGGIO



Ed eccolo qui, porca pupazza! Un altro hit PlayStation raggiunge Saturn direttamente senza passare dal VIA!. I leggendari lemmings tornano in una nuova serie di enigmi in tre dimensioni. Finalmente qualcosa di diverso nel settore dei puzzle, egemonizzato dai cloni di Tetris. Ma **Lemmings 3D** è veramente un gioco nuovo oppure è mera minestrina riscaldata in treddi? D'altronde, o te magni 'sta minestrina...



GAMES MANIA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TUTTE LE ULTIME
NOVITA'
DISPONIBILI

Specializzati in:

SEGA SATURN™



SPEDIZIONE
IMMEDIATA IN
TUTTA ITALIA
CON CORRIERE
ESPRESSO

06/9111705

POMEZIA (Roma) - Via CATULLO 32/A



Fax
06/9111705



DISCWORLD

Casa
SEGA

Genere
AVVENTURA

Versione
EUROPEA

Uscita
MAGGIO



L'avventura nata dalla fantasia di Terry Pratchett arriva anche su Saturn dopo aver riscosso ampi consensi su PlayStation e PC. Classico giochillo in cui basta cliccare qua e là sullo schermo e godersi gli effetti che ne conseguono, **DiscWorld** è caratterizzato dall'esilarante comicità demenziale di Eric Idle. Recensione pressoché imminente.



GEARS AND GUTS

Casa
GREMLIN

Genere
RACING

Versione
EUROPEA

Uscita
LUGLIO



Eccovi le primissime immagini di una nuova simulazione di guida targata Gremlin Graphics, praticamente la versione off-road di **Sega Rally**. **Gears and Guts** ci permette di guidare un enorme quattro per quattro su percorsi accidentati e paurosamente sconnessi, un po' come la strada che facciamo noi redattori per raggiungere la casa-base, a Bresso. Torneremo a parlarne.



SYNDICATE WARS

Casa
BULLFROG

Genere
SIMULAZIONE

Versione
EUROPEA

Uscita
AGOSTO



Dopo l'eccellente **Magic Carpet**, i Bullfrog hanno annunciato l'appetitoso **Syndicate Wars**, sequel del fantastico titolo cyberpunk uscito per PC qualche annetto fa. Caratterizzato da un 3D di splendida fattura, arricchito da effetti di light-sourcing davvero notevoli, **Syndicate Wars** rappresenta sicuramente uno dei titoli più attesi dei prossimi mesi... Anteprima globale in arrivo!



SLIPSTREAM

Casa
GREMLIN

Genere
RACING

Versione
EUROPEA

Uscita
TBA

La risposta Gremlin a **Wipeout** (recensito sul numero scorso). Previsto per la fine del 1996, **SlipStream** è una simulazione di corsa futuristica dal look manga. I percorsi sono settati in località del tutto esotiche, dai ghiacciai delle Alpi, alle foreste Amazzoniche. Conversione updatata di un titolo per PC uscito l'anno scorso...



ACTUA GOLF

Casa
GREMLIN

Genere
SPORTIVO

Versione
EUROPEA

Uscita
GIUGNO

Visti i ritardi di **Scottish Open** della Core, la Gremlin ha pensato bene di battere sul tempo la concorrenza con una simulazione di golf della serie "Actua", nella quale rientra anche l'imminente **Euro '96** (aka **Actua Soccer 2**). Texture mapping a go-go, percorsi ricostruiti in maniera splendida e giocabilità collaudata fanno di **Actua Golf** uno dei candidati al titolo di simulazione di golf definitiva...



BAD MOJO

Casa
ACCLAIM

Genere
PUZZLE

Versione
USA

Uscita
DICEMBRE

La conversione del gioco per PC più originale dell'anno è già stata annunciata per Saturn. Nei panni di uno scarafaggio dovrete risolvere una serie di enigmi e sopravvivere il più a lungo possibile in una serie di scenari che nascondono insidie terrificanti. Immagini "forti" e una interfaccia del tutto rivoluzionario fanno di **Bad Mojo** uno dei migliori giochi degli ultimi tempi...



bad mojo



EXHUMED

Casa
BMG

Genere
AZIONE

Versione
USA

Uscita
TBA



BMG ha annunciato un titolo per Saturn basato sull'engine di **Duke Nukem 3D**, ennesimo divertissement di **Doom** che ha riscosso un certo successo su PC. **Exhumed** è ambientato nell'Egitto dei faraoni. All'interno di sinistre piramidi, dovremo vedercela con una serie di mostri più o meno deleteri. Ah, tra l'altro la BMG ha annunciato una nuova simulazione di calcio basata sul campionato professionistico americano... Intanto checkate le pix di **Exhumed**...



CORDIALITÀ
COMPETENZA
SERIETÀ

VIENI A PROVARE
LE ULTIME
NOVITÀ !!

**VENDITA PER CORRISPONDENZA CON
SPEDIZIONI VELOCI ED IMBALLAGGI SICURI**



CONSOLES

MEGADRIVE + 1 PAD + GAMES	L. 199.000
MEGADRIVE + 1 PAD	L. 189.000
GAME GEAR	L. 199.000
SATURN EURO + DAYTONA USA	L. 869.000
SATURN EURO + FIFA 96	L. 869.000
SATURN EURO	L. 749.000
SATURN USA	L. 779.000
SATURN USA + GAME	L. 829.000

**Tel: 011/6496182 * 6498494
Fax 011/6496178**

**TUTTI I TITOLI SONO
ORIGINALI E GARANTITI**

SATURN

ALIEN TRILOGY (euro)	L. 109.000
ASTAL (jap)	L. 126.000
BLAZING TORINADO (jap)	L. 135.000
DAYTONA USA (euro)	L. 119.000
DEADALUS (jap)	L. 119.000
DARIUS GAIDEN (jap)	L. 139.000
FIFA SOCCER 96 (euro)	L. 129.000
GOLDEN AXE DUEL (JAP)	L. 119.000
GRAN CHASER (jap)	L. 119.000
GUARDIAN HEROES (jap)	L. 139.000
HOKUTO NO KEN (jap)	L. 126.000
MYSTARIA (euro)	L. 119.000
PANZER DRAGON (jap)	L. 129.000
SEGA RALLY (usa)	L. 129.000
STREET FIGHTER ZERO (jap)	L. 139.000
VAMPIRE HUNTER (jap)	L. 139.000
VICTORY GOAL (jap)	L. 125.000
VIRTUA COP (usa)	L. 128.000
VIRTUA FIGHTER 2 (usa)	L. 129.000
WIFE OUT (jap)	L. 129.000
X MAN	TEL.

... e molti altri ancora... TELEFONA !



SATURN L. 129.000



SATURN L. 139.000



TELEFONA !



SATURN L. 129.000



TELEFONA !



SATURN L. 129.000

MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT 2	L. 65.000
ASTERIX THE P. OF GODS	L. 109.000
ALIEN SOLDIER	L. 118.000
BALLZ 3D	L. 66.000
BLOOD SHOT	L. 79.000
COMIX ZONE	L. 125.000
DESERT DEMOLITION	L. 99.000
DONALD MALI MALLARD	L. 118.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 99.000
GUNSTAR HEROES	L. 79.000
INT. SUPRISOCCER DELUXE	L. 119.000
JUDGE DREDD	L. 119.000
JUNGLE STRIKE	L. 39.000
MIKEY MANIA	L. 75.000
MICROMACHINE 96	L. 108.000
MEGA TURRICAN	L. 59.000
MEGALOMANIA	L. 29.000
MEGAGAMES 1 (3 giochi)	L. 99.000
MEGAGAMES 2 (3 giochi)	L. 99.000
MEGAGAMES 3 (6 giochi)	L. 99.000
MORTAL KOMBAT 3	TEL.
NBA LIVE 95	L. 99.000
NBA JAM T.E.	L. 94.000
NBA LIVE 96	L. 118.000
NHL HOCKEY 96	L. 118.000
RED ZONE	L. 99.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 66.000
ROBOCOP V: TERMINATOR	L. 69.000
SYNDICATE	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST 2	L. 63.000
SHAG - FU	L. 69.000
SONIC & KNUCKLES	L. 79.000
SUB TERRANIA	L. 69.000
SPOT GOES TO HOLLYW.	L. 119.000
TOY STORY	TEL.
VIRTUA RACING	L. 95.000
VECTOR MAN	L. 109.000
WARLOCK	L. 89.000
ZOMBIES	L. 45.000

... e molti altri ancora... TELEFONA !



TELEFONA !



MD L. 75.000



MD L. 119.000



MD L. 119.000



MD L. 127.000



MD L. 129.000



MD L. 129.000



MD L. 83.000



EXPLORER SAT. L. 49.900



TERMINATOR PAD PER SATURN



VOLANTE SATURN



MEGADRIVE

£ 29.900 SpeedPad



£ 24.900

ACTIONPAD MD



£ 159.000

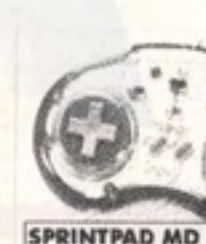
GAME GEAR

ARENA	L. 79.000
BATMAN RETURN	L. 49.000
DEVELISH	L. 35.000
FIFA SOCCER 96	L. 79.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 39.000
LEGEND OF ILLUSION	L. 59.000
MONSTER TRUCK	L. 69.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 79.000
NBA JAM T.E.	L. 73.000
STREET OF RAGE	L. 64.000



PHANTOM MD

£ 69.900



SPRINTPAD MD L. 29.900



CASSE ACISTICHE per Pc.

Consoles, Televisori, walkman, etc...



IL MONDO STA

LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA ALLA PLAYSTATION

SUPER
CONSOLE
100% PLAYSTATION

27

ANNO 3
GIUGNO
1996

FUTURA
EDIZIONE

**100%
PLAYSTATION**

ANCHE MEGLIO

PER SAPERNE DI PIÙ NON PERDETE

CAMBIANDO.



SATURN

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

GAME BOY

GAME GEAR

GA E SUPER

IL NUMERO DI GIUGNO IN EDICOLA!!!

Dopo lo speciale del mese scorso in cui abbiamo presentato alla grande *Virtual On* e *Fighting Vipers*, **MEGA Console** torna a colpire con *Virtua Fighter 3*, *Last Bronx* e alcune delle novità viste all'ACME di Orlando, Florida, la più importante manifestazione dedicata ai coin-op dopo il JAMMA nipponico!

a cura di MBF

per due pugni di bit

LAST BRONX

La sfida interna tra AM2 e AM3 prosegue senza esclusione di colpi! Se Suzuki e la sua cricca hanno presentato *Virtua Fighter 3*, Nakamura e soci hanno riscosso un buon successo di critica e pubblico durante l'AOU di Tokyo con *Last Bronx*.

Evoluzione diretta di *Virtua Fighter 2*, *Last Bronx* rientra nell'ondata di spin-off della saga poligonale di Suzuki culminata con *Fighting Vipers*, presentato su queste stesse pagine nei mesi scorsi. *Last Bronx* si svolge in una Tokyo di fine millennio ed è "interpretato" da esponenti virtuali delle gang giovanili della megalopoli nipponica. Lo scontro tra i teppistelli si svolge nelle strade, nei parcheggi, di fronte ai grattacieli, il che fa dell'ultima fatica dell'AM3 l'equivalente metropolitano del naturalistico *Virtua Fighter 2*. *Last Bronx* include otto personaggi, ognuno dei quali utilizza un'arma in combattimento. Prevista una conversione per Saturn.



Update SONIC FIGHTERS

Il nuovo picchiaduro di Sonic utilizza lo stesso metodo di controllo di *Virtua Fighter 2*. Il numero dei lottatori disponibile è nove, dei quali otto appartengono all'universo creato del Sonic Team mentre l'ultimo dovrebbe essere un personaggio della cricca di *Virtua Fighter 2*. Queste contaminazioni funzionano sempre, in genere: vedi il cameo di Akuma in *Vampire Hunter...* A proposito di Capcom, Sega ha clonato la tecnica delle braccia estensibili di Dalshim e il morphing dei vari *DarkStakers...* Gli otto lottatori annunciati ufficialmente sono Sonic, Tails, Knuckles, Amy Rose, Fang, Espio, Metal Sonic ed Egg Man. Conversione Saturn già cominciata...



Update VIRTUA FIGHTER KIDS



La programmazione dello spin-off di **Virtua Fighter Kids** o **Kizu**, come si intitola in Giappone, procede senza sosta. Secondo le ultime indiscrezioni, i colpi ricevuti dai lottatori impegnati nel combattimento lasceranno segni visibili sui loro volti. Inoltre, contrariamente a quanto abbiamo affermato due mesi fa, il coin-op si basa sull'hardware Titan (o ST-V) e non Model 2 (sorry). Questo significa che i tempi di sviluppo della versione Saturn saranno estremamente ridotti, viste le caratteristiche tecniche analoghe delle due piattaforme. Siamo inoltre in grado di rivelare che la versione casalinga vanterà una serie di innovazioni assenti nel coin-op, quali

modalità di gioco inedite e finali diversi per ogni personaggio. **Virtua Fighter Kids** è stato sviluppato da Osaki Okamoto, che la stampa nipponica considera già un vero e proprio maestro.

DECATHLETE



Ricordate classici come **Track and Field** o **Daley Thompson's Decathlon** per Spectrum? Ebbene, dimenticateveli in fretta. L'AM3 ha creato un nuovo radicale gioco sportivo destinato a diventare il nuovo paradigma delle simulazioni di atletica. **Decathlete**, questo il titolo, rilancia il vecchio sistema di controllo

del pigiare forsennatamente la tragica pulsantiera. Ci credereste? È già stata annunciata la versione Saturn, che vedremo ad ottobre. Al pari di **VF Kids**, anche **Decathlete** si basa sulla piattaforma Titan.

Queste mucche erano normalissime prima di entrare nel mondo di...

PACMAN



PACMAN - Via Paciaudi n°2E - 43100 PARMA - Tel. 0521/200147
Specializzato nel noleggio e vendita videogiochi : SONY, SEGA, NINTENDO

VIRTUA FIGHTER 3

Yu Suzuki ha quasi terminato l'attesissimo **Virtua Fighter 3** e, da quanto siamo riusciti a vedere sino a oggi, il nuovo sequel sembra destinato a settare un nuovo impareggiabile standard nel settore dei picchiaduro poligonali. I giornalisti della stampa nipponica e americana che hanno avuto la fortuna di vedere la versione non definitiva del beat'em up (rispettivamente all'AOU di Tokyo e all'ACME di Orlando), ne parlano già come di un videogioco che rivoluzionerà letteralmente l'industria del divertimento elettronico. Rivoluzionari, infatti, sembrano i risultati ottenuti da Sega grazie al Model 3, la board da 64-bit sviluppata da Lockheed Martin capace di animare fino a un milione di poligoni al secondo (vedere riquadro). Chi si aspettava solo parziali miglioramenti a livello cosmetico rispetto al secondo episodio è rimasto letteralmente stupefatto di fronte all'incredibile qualità della grafica e delle animazioni di **Virtua Fighter 3**, che può essere considerato "il primo demo della Silicon Graphics giocabile". Gli effetti di trasparenza dello stage della fluidissima Dural, ad esempio, sono paragonabili agli effetti speciali di *Terminator 2*, il film, e la qualità del texture mapping non ha pari nell'attuale produzione coin-op.

Le innovazioni non riguardano solo l'aspetto estetico. Al contrario, la struttura dell'originale **Virtua Fighter** è stata modificata a livello sostanziale. È possibile utilizzare oggetti e armi durante i combattimenti, il che significa che sfaccellare la crapa del nostro avversario con l'ausilio di lastre di metallo o di legno o affettarlo con delicate stilette nel fianco non è più una semplice fantasia per videoplayers malati ma una sadica realtà (virtuale, s'intende). Inoltre, a differenza dei precedenti episodi in cui i fondali svolgevano un ruolo puramente secondario, in **Virtua Fighter 3** l'interazione con il background è fondamentale.



I giocatori possono infatti saltare sui muri per tentare di attaccare l'avversario da differenti angolazioni (vedi lo stage di Lau) oppure scaraventare in acqua l'avversario (stage di Jeffry) sperando che uno squalo di passaggio lo divori in un baleno. Come abbiamo già precisato sul numero 25 di **MEGA**, uno dei punti di forza di **Virtua Fighter 3** è relativo all'incredibile livello di umanizzazione dei combattenti ottenuto dai grafici Sega. I coders dell'AM2 hanno caratterizzato i vari lottatori con espressioni facciali estremamente realistiche. Le pupille di Lau, ad esempio, si muovono seguendo i movimenti dell'avversario. Sul volto dei vari lottatori si disegnano quindi espressioni di fatica, gioia, rabbia a seconda delle situazioni. Il risultato è eccellente, tanto che - se confrontati a quelli di **Virtua Fighter 3** - i lottatori di **VF2** assomigliano più a manichini animati che a veri esperti di arti marziali... Suzuki ha rivelato che il volto dei vari personaggi è costituito da oltre 1.000 poligoni. Noi ci crediamo.

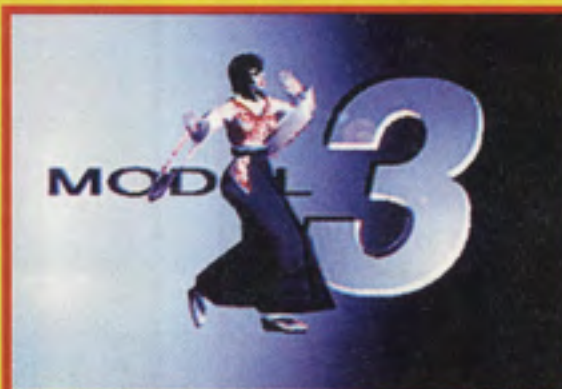
Virtua Fighter 3 include almeno tredici lottatori (diciamo "almeno" perché non ne escludiamo altri "segreti"), ognuno dei quali è caratterizzato da una caterva di nuove mosse. Segnaliamo due personaggi inediti: Umenoko Jiao (Aoi per gli amici) e un ciccione gigantesco. Aoi, che in giapponese significa blu oceano, è una combattente molto agile, esperta nell'arte dell'Akido. Indossa un kimono rosa, utilizza un ventaglio e ha i capelli (sintetici, chiaramente) di colore nero. Laddove i primi due episodi in fondo non erano che picchiaduro bidimensionali concepiti con un'ottica tridimensionale (vedi le telecamere rotanti che simulavano l'esistenza del terzo asse), **Virtua Fighter 3** riprende l'idea del *rolling attack* di **Tohshinden** consentendo ai giocatori di muoversi effettivamente in profondità. A differenza del sopravvalutato beat'em up della TamSoft, qui però il movimento è praticabile solo muovendo il joypad e non grazie alla semplice pressione di un tasto.

E LA VERSIONE SATURN?

La versione di **Virtua Fighter 3** presentata a Orlando era completa solo al 60%. Il gioco sarà lanciato in sala giochi questa estate, probabilmente verso la fine di agosto. È stato inoltre ufficializzata la futura versione Saturn, che dovrebbe essere pronta per i primi mesi del 1997. Appare chiaro comunque che una conversione fedele al 100% al coin-op è pressoché impossibile. Non stiamo mettendo in dubbio le capacità dei programmatori Sega (**Virtua Fighter 2** del resto parla da solo...), quanto evidenziando i limiti tecnici delle attuali console a 32-bit: il Model 3 si basa su un hardware a 64-bit basato su una tecnologia completamente differente rispetto a quella della console Sega, a conferma del fatto che il sogno di colmare il gap tecnologico tra la sala giochi e la cameretta di casa resterà tale ancora per molti anni a venire...



MODEL 3: SPECIFICHE TECNICHE DEFINITIVE



Basato sul poderoso processore R3D/Pro-1000 sviluppato dall'americana Lockheed Martin, il Model 3 è in grado di animare un numero di poligoni tre volte superiore a quello del Model 2. Tradotto in soldoni, questo significa che la nuova board può gestire la bellezza di 750.000 poligoni texture mappati al secondo e la cifra sale ulteriormente quando non vengono impiegati effetti speciali quali ombreggiature, anti-aliasing etc. Il cuore del Model 3 è rappresentato dal chip a 64-bit di Motorola, PowerPC 603e che coordina i due R3D/Pro-1000. La tecnologia più sofisticata del mondo è, ancora una volta, un'esclusiva Sega.

CPU	Power PC 603e
CUSTOM CHIPS	2 R3D/Pro-1000
RISOLUZIONE	a) 496 * 384 b) 640 * 480
PALETTE	16.7 milioni di colori
POLIGONI VISUALIZZABILI	Fino a 1 milione al secondo
RENDERING	60 milioni di pixel al secondo
EFFETTI SPECIALI	Gouraud Shading, Interpolazione tri-lineare, anti-aliasing a più livelli, texture-mapping, quattro fonti di luce visualizzabili, 32 effetti di trasparenza, rotazioni e ingrandimenti
SUONO	2 chip SCSP Yamaha (lo stesso del Saturn) 16 bit CPU Motorola 68EC0000 campionamento a 44.1 MHz 64 voci, interfaccia MIDI



La versione di **Virtua Fighter 3** presentata a Orlando era completa solo al 60%. Il gioco sarà lanciato in sala giochi questa estate, probabilmente verso la fine di agosto. È stato inoltre ufficializzata la futura versione Saturn, che dovrebbe essere pronta per i primi mesi del 1997. Appare chiaro comunque che una conversione fedele al 100% al coin-op è pressoché impossibile. Non stiamo mettendo in dubbio le capacità dei programmatori Sega (**Virtua Fighter 2** del resto parla da solo...), quanto evidenziando i limiti tecnici delle attuali console a 32-bit: il Model 3 si basa su un hardware a 64-bit basato su una tecnologia completamente differente rispetto a quella della console Sega, a conferma del fatto che il sogno di colmare il gap tecnologico tra la sala giochi e la cameretta di casa resterà tale ancora per molti anni a venire...



ARCA GAMES

Via Trieste, 13 20064 GORGONZOLA (MI)
TEL. 02/9511069 FAX 02/9513570

ARCA INFORMATICA
ARCA DISCOUNT

SONY PLAYSTATION EUR

£.669.000

SUPERNINTENDO PAL

£.209.000

3DO GOLDSTAR

+ 3 GIOCHI

£.589.000

GAME BOY + KILLER INSTINCT

£.139.000

MEGA DRIVE 2

£.179.000

PLAYSTATION

ACTUA SOCCER	£. 89.000
AIR COMBAT	£. 89.000
DEFCON 5	£. 89.000
DESTRUCTION DERBY	£. 99.000
DOOM	£.109.000
FIFA 96	£. 99.000
GEX	£.109.000
KILEAK THE BLOOD	£. 89.000
KRAZY IVAN	£. 89.000
LOADED	£. 94.000
MAGIC CARPET	£.109.000
MORTAL KOMBAT 3	£.104.000
NEED FOR SPEED	£.109.000
RAYMAN	£. 99.000
RIDGE RACER	£. 99.000
ROAD RUSH	£.109.000
SHOCKWAVE ASSAULT	£.101.000
TEKKEN	£.104.000
TOTAL NBA 96	£. 93.000
WARHAWK	£. 89.000
WING COMMANDER 4	£.109.000
WIPE OUT	£. 99.000

GAME GEAR

ALIEN 3	£.44.000
BATMAN RETURN	£.49.000
ELEPHANT FUGGITIVE	£.49.000
MORTAL KOMBAT 3	£.69.000
MICKEY MOUSE 3	£.69.000
X-MEN 2	£.69.000

SATURN

ASTAL	JAP	£.110.000
BUGI	USA	£. 73.000
CLOCKWORK KNIGHT	JAP	£.112.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	EUR	£. 96.000
DAYTONA USA	JAP	£.127.000
FIFA 96	EUR	£.108.000
GOTHA	JAP	£.146.000
NBA JAM T.E.	USA	£. 89.000
SEGA RALLY	USA	£. 90.000
SIM CITY 2000	USA	£. 88.000
VICTORY GOAL	JAP	£.118.000
VIRTUA COP	EUR	£. 91.000
VIRTUA FIGHTER 2	EUR	£.104.000
VIRTUA RACING	EUR	£. 89.000

GAME BOY

BATTLETOADS	£.39.000
CHASE H.Q.	£.39.000
EMPIRE STRIKES BACK	£.36.000
FIFA 96	£.55.000
MORTAL KOMBAT 3	£.69.000
NBA LIVE 96	£.69.000
STREET FIGHTER 2	£.69.000

MEGA DRIVE

EARTHWORM JIM 2	£.109.000
ECCO THE DOLPHIN 2	£. 57.000
FIFA 96	£. 99.000
NBA JAM	£. 58.000
IRON MADDEN 96	£. 63.000
REVOLUTION X	£.114.000
THE LION KING	£. 73.000
THEME PARK	£.104.000
STORY OF THOR	£. 98.000
VIRTUA RACING	£. 91.000

SUPER NINTENDO

BREATH OF FIRE 2	£.125.000
DOOM	£. 96.000
DONKEY KONG COUNTRY 2	£.139.000
FIFA 96	£.108.000
FINAL FIGHT 3	£.109.000
KILLER INSTINCT	£. 91.000
GIVE'N GO	£. 99.000
INTERNATIONAL DELUXE	£.116.000
MORTAL KOMBAT 3	£.137.000
REVOLUTION X	£.125.000
YOSHI ISLAND	£.117.000



SCONTI del 20/30% su 100 titoli per

Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy, Game Gear

Per ricevere gratuitamente a casa tua il listino giochi telefona al 02/9511069-9513570

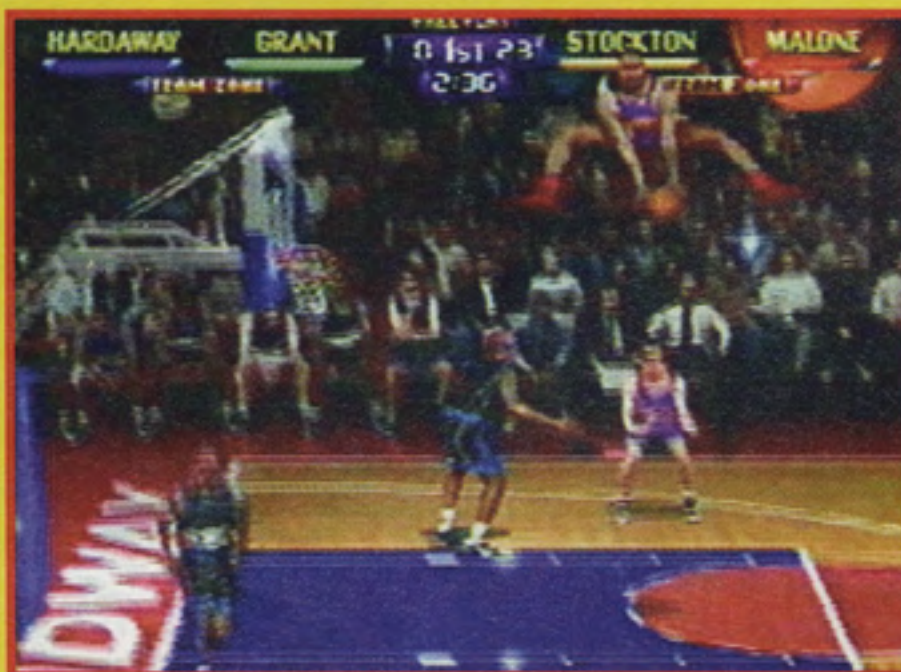
GUNBLADE NEW YORK



Incredibile shooter poligonale sulla falsariga di **Virtua Cop 1 & 2**, **Gunblade NY** ci consente di indossare i panni imbottiti di un poliziotto della squadra speciale della Grande Mela per stanare la solita gang di criminali che hanno preso in ostaggio i membri delle Nazioni Unite. Il gioco è stato sviluppato sulla base del Model 2. Semplicemente grandioso.



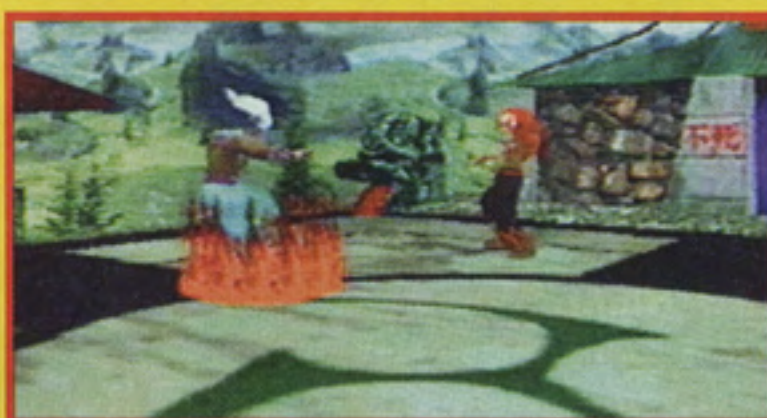
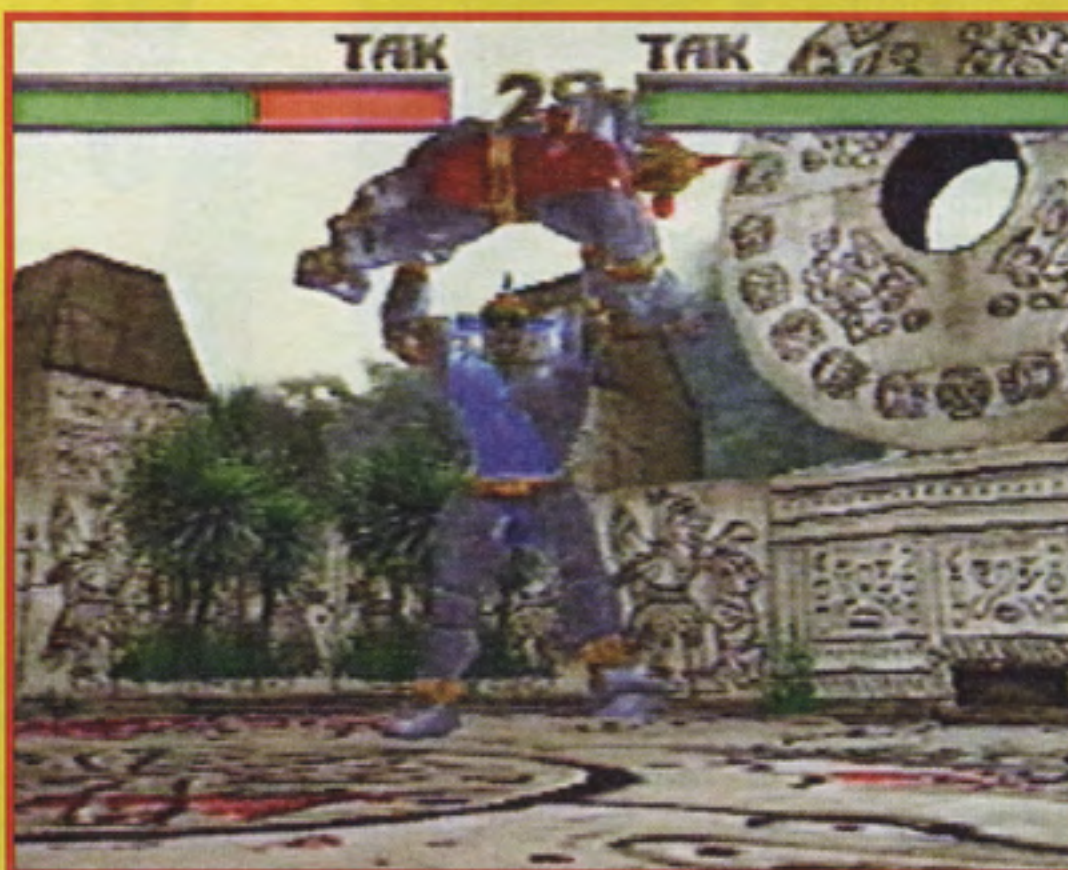
NBA HANGTIME (Midway)



NBA Hangtime è già stato definito dalla critica americana la migliore simulazione arcade di basket mai creata. **NBA Hangtime** ha entusiasmato i fan dei giochi di basket per una serie di caratteristiche che lo pongono almeno una spanna al di sopra del terzo episodio della saga di **NBA Jam**, ovvero **NBA Extreme** di Acclaim. Oltre all'incredibile velocità e alla grafica eccellente, il gioco della Midway consente di crearsi un proprio giocatore e di salvarlo nella memoria del coin-op, per partite future. L'opzione di personalizzazione del proprio cestista richiede un gettone, ma è particolarmente impressionante in quanto permette di configurare una serie di parametri che spaziano dalle capacità di rimbalzo all'altezza dell'"omino", dalle dimensioni della sua crapa alla razza (potete infatti scegliere mucche, alieni, mostri etc.). Giocabilità estrema...



WARGODS (Midway)



WarGods è un incredibile picchiaduro poligonale che impiega personaggi tridimensionali interamente digitalizzati. Si tratta del primo tentativo di utilizzare la tecnica di **Mortal Kombat** in scenari a tre dimensioni. Gli attacchi sono incredibilmente barocchi (teletrasporto e uppercut devastanti richiamano titoli 2D come **Killer Instinct** e **Mortal Kombat 3**)! I lottatori sono divinità decadute che lottano per riconquistare il loro status di esseri immortali. In attesa di vedere **Mortal Kombat IV**, che si annuncia totalmente poligonale, **WarGods** sembra rappresentare un eccellente diversivo, per non dire deter-sivo.

MULTIMEDIA PLANET

SOFTWARE- VIDEOGAMES- HOME VIDEO- INTERNET POINT

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI A PREZZI IMBATTIBILI
TUTTO PER: GAME BOY, GAME GEAR, SEGA MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, 3DO,
NEO GEO CD, SEGA SATURN, SONY PLAYSTATION, PC-CD ROM

MULTIMEDIA PLANET É SONY PLAYSTATION CENTER

POSSIBILITA' DI
PROVARE I
VIDEOGIOCHI PRIMA
DI ACQUISTARLI

RITIRO
E VENDITA
DELL'USATO

TITOLI
D'IMPORTAZIONE
JAP E
USA

POSSIBILITA' DI VEDERE,
PRENOTARE E
COMPERARE I NOSTRI
PRODOTTI VIA INTERNET

PAGAMENTI RATEALI
DA L.50.000 AL MESE
SENZA ACCONTO
(NON PER
CORRISPONDENZA)

VENDITA ANCHE PER
CORRISPONDENZA
SPESE DI TRASPORTO
L.10.000
CONSEGNA IN 24 ORE IN
TUTTA ITALIA



NIGHTS

Il creatore di Sonic, Yuji Naka ne ha combinata un'altra delle sue. Il geniale leader del Sonic Team sta infatti lavorando a quella che è considerata "la risposta Sega a Super Mario 64", un incredibile gioco in tre dimensioni previsto in esclusiva per Saturn. MEGA Console lo ha già visto e ve lo presenta in anteprima...

a cura di Emmebieffe

Nights è il primo titolo a 32-bit di Yuji Naka, il game designer di **Sonic The Hedgehog**. Si tratta di un gioco d'azione tridimensionale che sarà disponibile il prossimo settembre per Saturn, e si pone in diretta competizione con l'attesissimo **Super Mario 64** per Nintendo 64. Il titolo completo del gioco è "(Into the Dream Paradise with...) **Nights**", che tradotto in italiano suonerebbe "Nel paradiso dei sogni insieme a **Nights**". Presentato ufficialmente solo alla stampa specializzata, **Nights** rappresenta il primo tentativo del Sonic Team di conciliare uno stile di gioco prettamente arcade con la molteplicità delle visuali e prospettive che titoli come **Panzer Dragoon** e la saga "virtuale" dell'AM2 hanno promosso massicciamente. **Nights** è una specie di clown in grado di volare e di compiere incredibili acrobazie, che richiama vagamente un personaggio di un action della Sunsoft per SNES. Se la trama di **Nights** è molto convenzionale (si tratta di liberare il regno di Nightopia dal malefico Nightmare, il classico tarpano di turno), lo stesso non si può dire della giocabilità. Il gameplay di **Nights** è infatti decisamente vario: potete attraversare a piedi gli splendidi scenari, esplorando le varie locazioni e raccogliendo oggetti utili (vedi **Super Mario 64**) oppure sorvolare il territorio seguendo dei pattern di carattere prefissato (come in **Panzer Dragoon**, per intenderci) e bombardare i nemici. C'è una terza possibilità di interazione, che consiste nel volare liberamente negli scenari 3D senza dover seguire necessariamente itinerari pre-fissati.

Nights è stato interamente sviluppato sfruttando le SGL (Sega Graphics Libraries), già abbondantemente saccheggiate da Yu Suzuki per **Virtua Fighter 2**. Sega considera **Nights** il titolo di punta del 1996 e spera di farne una killer application per Saturn, come lo fu **Sonic** ai tempi del Megadrive. In occasione della pubblicazione di **Nights**, sarà disponibile un joypad analogico Sega che richiama in maniera inquietante il controller del Nintendo 64, al fine di sfruttare al meglio le rivoluzionarie caratteristiche del gioco. Non perdetevi il prossimo numero di **MEGA** se volete saperne di più...

"Nights per Saturn supera per qualità grafica, giocabilità e originalità qualsiasi cosa mai vista sulle console della nuova generazione. Nights sarà per Saturn quello che Sonic è stato per Megadrive"
(Tom Kalinske, presidente della Sega of America)



No, non si tratta della schermata d'introduzione: questa è la grafica del gioco!



La spettacolare grafica di Nights è uno dei suoi punti di forza.



In origine semplice engine di Saturn Sonic, Nights è poi diventato un gioco vero e proprio...



HITS



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

AZIONE

USCITA

SETTEMBRE



Nights: la terza generazione di giochi per Saturn si annuncia epocale!



Il Sonic a 32-bit ha tutte le carte in regola per settare un nuovo standard del divertimento elettronico...



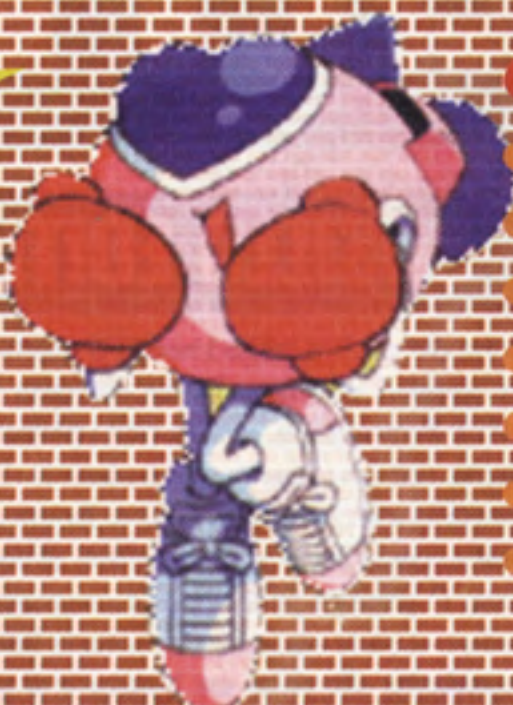
SO GAMING

MILANO via Foppa n° 52 - tel. 02/48954914

VIENI
A TROVARCI

NUOVA
APERTURA

PERMUTA
DELL'USATO
SULL'ACQUISTO
DEL NUOVO



VENDITA E NOLEGGIO
CONSOLES E VIDEOGAMES!

- PLAYSTATION
- SEGA SATURN
- 3 DO
- SUPER NINTENDO
- MEGA DRIVE
- GAME GEAR
- GAME BOY

CONTO e tessera noleggio gratis
a chi presenta questo
coupon
DEL 10%

ASSORTIMENTO
ACCESSORI
PER TUTTE
LE CONSOLES



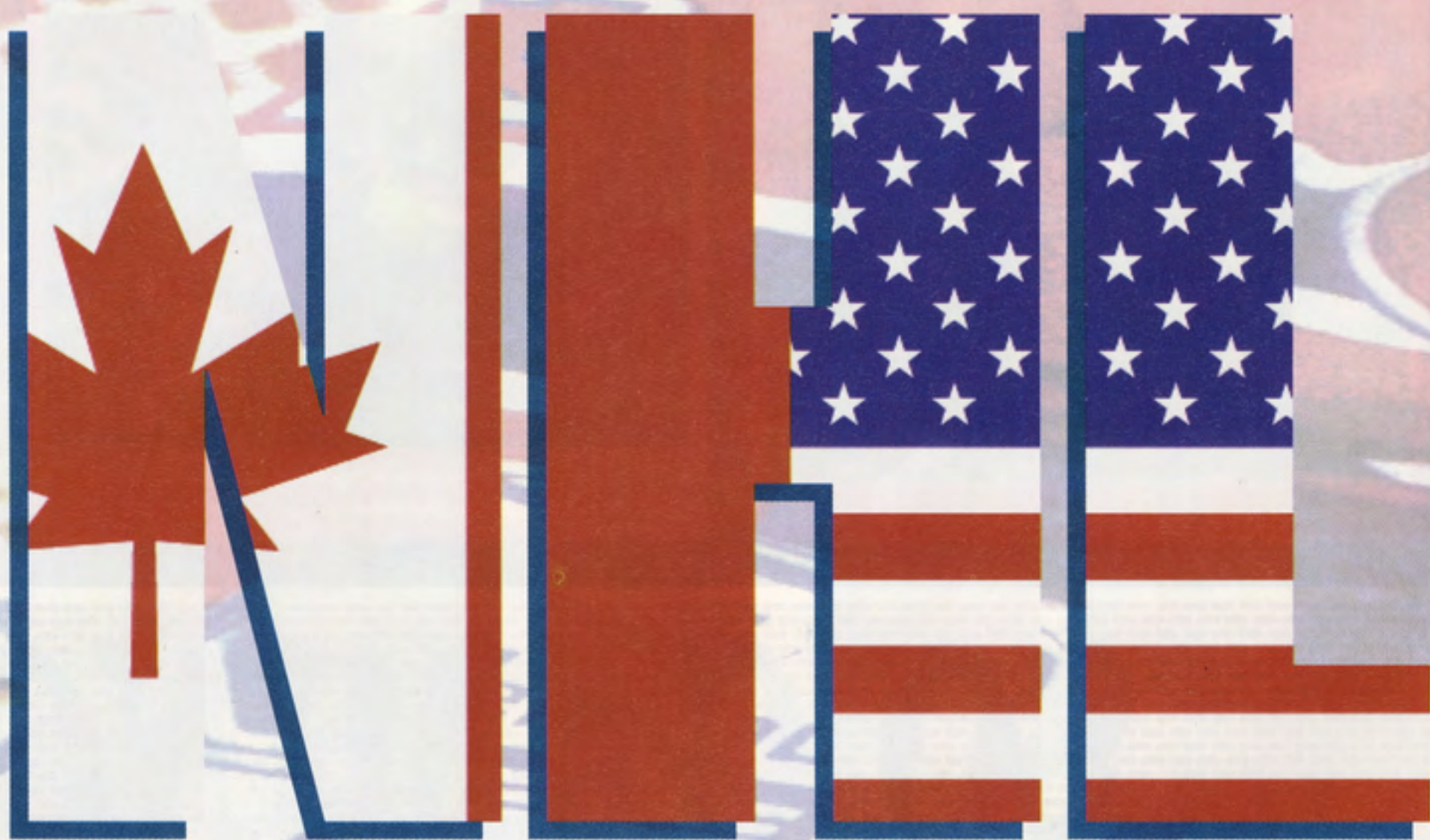
Interessante la visuale dall'alto...



Che sia la volta buona? Con la Electronic Arts che continua a latitare su Saturn, le simulazioni sportive presenti sul 32-bit Sega sono decisamente inferiori, tranne rari esempi come **Sega Rally**, a quelle disponibili per i rivali della PlayStation. In particolare l'hockey (sport da sempre molto seguito qui in redazione) non ha ancora avuto un'adeguata conversione.

A cercare di colmare degnamente questa lacuna ci stanno pensando i programmatori della Virgin con questo **NHL Powerplay** che, a giudicare dalle indi-

screzioni che circolano e da quel poco che abbiamo potuto vedere finora, promette piuttosto bene. Come potete notare delle immagini, lo schema grafico seguito è lo stesso della maggior parte delle simulazioni finora uscite per 32-bit: grafica poligonale e conseguente varietà di inquadrature disponibili. Cosa dovrebbe allora fare la differenza in questo gioco? La giocabilità, si dice, ma questa è l'unica cosa che non potremo valutare veramente fino all'uscita del gioco nei negozi. Non ci resta che incrociare le dita e andare a vedere in particolare cosa promettono di "regalarci" quelli della Virgin...



POWER PLAY '96

SUPER STREET FIGHTER - BUSILLO EDITION



Una delle cose che colpisce subito i neofiti di questo sport è la durezza dei contatti fra giocatori e le risse che con una certa frequenza scoppiano in campo. In **NHL Powerplay**, come in tutti i titoli con licenza ufficiale della lega americana, non dovrebbero esser presenti le risse, ma non per questo non sarà possibile utilizzare un gioco duro. Avrete quindi svariate possibilità di impedire, con le buone o con le cattive, al vostro avversario di arrivare in porta. E' presente infatti tutto il campionario di colpi proibiti del vero hockey: si parte con la classica carica in balaustra per poi passare allo sgambetto, alla carica con bastone o al gancio, sempre con bastone. Ricordate però che è una partita e non un regolamento di conti: il tipino con la maglia a righe bianconere non è un tifoso juventino, ma un arbitro sempre pronto a sanzionare ogni vostra irregolarità.





Ma quel tipo con la stecca sta giocando a hockey o a baseball con la testa degli avversari?



LO SPOGLIATOIO NON E' SOLO IL POSTO DOVE CI SI CAMBIA...

...ma il luogo dove si costruiscono le vittorie. Questa perla di saggezza è una delle frasi più famose dell'allenatore dell'HCM 24, Rico Rossi. Sembra però che alla Virgin siano d'accordo con lui e abbiano inserito numerose opzioni per consentire di preparare il match a dovere. Si parte dall'editing delle linee per poi passare alle tattiche di gioco, fino ad arrivare alla possibilità di cambiare il roster della vostra squadra, inserendo di volta in volta giovani promesse o vecchie glorie in cerca di rilancio. Considerando che ci sono tutti i giocatori reali della lega professionistica nordamericana la longevità dovrebbe essere assicurata...

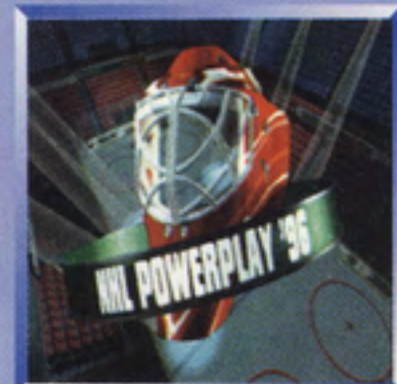


PLAYER STATS					
PLAYER	G	A	PTS +/-	PIM	
91 C W S FEDOROV	1	1	1	0	0
19 C W S YERGENEVIN	0	0	0	0	0
27 C W S BROWN	0	0	0	0	0
17 C W S CICCARELLI	0	0	0	0	0
22 C W S GOTTFRY	0	0	0	0	0
11 C W S GORDON	0	0	0	0	0
11 C W S KERR	0	0	0	0	0
21 C W S FERRISOV	0	0	0	0	0
22 C W S CRIMSON	0	0	0	0	0
32 C W S JOHNSON	0	0	0	0	0
29 C W S KONSTANTINOV	0	0	0	0	0
16 C W S KOZLOV	0	0	0	0	0
13 C W S LAPORTE	0	0	0	0	0
20 C W S	0	0	0	0	0

<LEFT/RIGHT TO SWITCH TEAMS>

CARLO SASSI MADE IN USA

Durante il gioco avrete la possibilità di fissare a piacimento la visuale di gioco, non solo fra le numerose già presenti nel gioco, ma personalizzandola posizionando la telecamera dove volete. Oltre a questo, il gioco zooma per mostrarvi le fasi salienti della partita, siano esse ingaggi, penalità o goal. Il tutto è condito da un'esauriente opzione di replay che vi consente di rivedere all'infinito le vostre azioni per poter valutare al meglio ogni particolare controverso.



CASA PRODUTTRICE

VIRGIN

GENERE

SPORTIVO

USCITA

GIUGNO



Se il risultato della Stanley Cup non vi è piaciuto provate a portare al trionfo la vostra squadra preferita



Goal! Portiere impietrito e disco nel sacco





J.LEAGUE VICTORY GOAL

KOAL 96

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD



Del calcio si può parlare in diversi modi, se ne può discutere con differenti punti di vista e si possono fare accostamenti di ogni genere. Con i giochi di calcio tutte queste speculazioni verbali possono assumere consistenza, prendere sembianze visibili e perfino mostrare le debolezze di certe idee. I videogiochi hanno reso possibile a coloro che programmano di esprimere artisticamente il proprio modo di vedere il fenomeno calcio, mentre a noi è stata data la possibilità di divertirci come maiali nel fango con giochi sempre diversi. **Victory Goal '96** allora non è altro che la nuova bacinel-la di letame pronta per le nostre nuotate... Non vi spaventate per il nome, perché malgrado la sua origine in comune con un prodotto di non esaltante qualità si può dire che questo gioco sia ben diverso sotto i profili di giocabilità e realismo. I più attenti si saranno già accorti della grafica, la quale priva di poligoni squadrettati e giocatori con atteggiamenti da automi sembra voler far compiere un passo indietro all'evoluzione del mondo console, o quantomeno segnalarsi come un concetto in controtendenza. Scelta coraggiosa, non si discute, ma nemmeno tanto stupida. Infatti, il lavoro risparmiato nell'assemblaggio di poligoni e routine per farli muovere è stato saggiamente dedicato ad altri scopi, al contempo mantenendo inalterato l'impatto suggestivo dell'apparato grafico. In parole umane, seppur privi della consistenza tridimensionale di giochi come **Actua Soccer** e compagnia bella, giocatori, campi e spalti appaiono belli e credibili nella medesima misura. Il discorso è doveroso per introdurre una caratteristica unica del gioco, ossia il realismo. Sotto il profilo grafico, gli omini mostrano tutta la loro vitalità agitandosi in continuazione, dondolandosi da una gamba all'altra, girando la testa anche nei frangenti in cui sono in possesso di palla e perfino fermando la sfera con un palleggio quando la partita viene conclusa dal triplice fischio arbitrale. Dal punto di vista della giocabilità ci si accorge dell'attenzione riservata a quest'aspetto da una molteplicità di particolari: lotta principalmente a centro-campo, difficoltà di andare al tiro in condizioni favorevoli, possibilità di dribbling spettacolari e ac-

celerazioni brucianti, nonché presenza nei comandi di interventi di ogni tipo. Insomma, se non ce la fate più ad aspettare la carrellata di giochi prevista per giugno, avete trovato un più che egregio intrattenimento.

ODIO IL GIAPPONESE

4anno il coltello dalla parte del manico e ce lo ricordano in continuazione. I piccoletti dagli occhi a mandorla sono i genitori delle console e decidono globalmente le caratteristiche dei loro pargoli, in tutto e per tutto. Così ai poveri fessi occidentali, ma anche semplicemente ai non giapponesi, tocca sorbirsi le manie e le perversioni di una cultura tanto diversa dalla propria. Il nocciolo del box è il seguente: ci siamo rotti le "uanagane" della J-League, quella sorta di caricatura di un campionato di calcio. Siamo tutti d'accordo sul rispetto della propria bandiera, ma fino a che punto gli orientali hanno il diritto di produrre giochi venduti in tutto il mondo aventi come tema il torneo più mediocre, poco equilibrato e per di più culla di giocatori in pensione? Mah. Comunque sia, se amate il calcio e i videogiochi a essi ispirati, seppur con un certo rammarico, vi divertirte con questo gioco ispirato alla j-league (con la j minuscola!!!).

		0 - 0		
7	シュート		5	
44%	ボール キープ		56%	
62	パス		60	
0	ペナルティキック		0	
1	コーナー キック		0	
1	フリー キック		2	



Gli omini sembrano dotati di una vita propria



Scambi di prima, colpi di testa anche in tuffo... c'è tutto!



LA VISUALE E' SERVITA

In un gioco di una certa qualità non poteva mancare l'opportunità di impostare la visuale a proprio piacimento. A riguardo, nel menu delle opzioni (in giapponese...) potete selezionare ben tre visuali e altrettanti gradi di zoom.

LATERALE:



Tipica dei primissimi giochi di calcio, nonostante l'età si rivela altamente spettacolare ed equilibrata nel modo a due giocatori. L'unico neo di questa scelta consiste nella difficoltà di apprezzamento delle posizioni di giocatori e porta, ingannevolmente rappresentati dalla prospettiva.

A VOLO D'AQUILA:



Inquadratura che non troppo tempo fa rese celebri alcuni giochi per computer. E' l'ideale nel modo a un giocatore per sfoderare feroci contropiedi, ma non è il massimo per i meno attenti, in quanto gli omni che corrono verso l'alto hanno la capacità di far sparire la palla tra i loro piedi.

ISOMETRICA:



Attualmente regina del genere. Inclinata di quel tanto che basta per far vedere il campo isometricamente, consente di avere un'ampia veduta di quello che succede sul campo e nello stesso tempo di vedere le movenze spettacolari dei giocatori nella loro completezza.

POSSO RACCONTARE LA TRAMA?

Il realismo è una caratteristica fondamentale del gioco. Come già detto, muoversi per il campo e seminare il panico nelle difese avversarie non è così semplice come poteva apparire in altri giochi del genere. Le squadre sono sempre ottimamente disposte in campo e gli interventi possibili compensano ampiamente le sporadiche lacune difensive. Il risultato è che impiegherete più di una partita per fare un gol degno di questo nome, almeno se giocate con i portieri al livello Hard: al di sotto di questo livello infatti i numeri uno sono solamente delle parodie di loro stessi. Fortunatamente oltre l'Hard esiste anche un piccantissimo Hardest, altrimenti il dover cominciare dall'ultimo livello avrebbe potuto significare una morte prematura del titolo. Portieri-saponetta a parte, arrivare in posizione utile per un tiro con buone possibilità realizzative non è facile. Scappare via dal marcatore infatti non è cosa semplice: basta che lo sfioriate in un dribbling per impossessarsi della palla. Anche usando lo scatto il controllo di palla diventa talmente precario da non permettere mai bevute di interi reparti. Eppure con un po' di pratica e un pizzico d'abilità si riescono a fare cose mai viste: dribbling esaltanti, scatti sulla fascia travolgenti, scambi di prima e tocchi di gran classe. In difesa, per contrastare efficacemente le sortite offensive di giocatori abili, si hanno a disposizione interventi del tutto rispettabili: marcando stretto l'attaccante si riesce a soffiarlo



via il pallone in modo pulito, mentre entrandogli in scivolata (graficamente davvero notevole) si rischia sì di lanciare un contropiede devastante, ma anche di essere puniti con un cartellino giallo. Sul versante dei colpi acrobatici, quali colpi di testa, di tacco e rovesciate, non manca proprio nulla. E questo dovrebbe dirla lunga sulla qualità...

PUNIZIONI, RIGORI E RIMESSE D'AUTO

Al contrario di quanto si possa pensare, Victory Goal '96 non prevede una velocità di gioco lenta, sebbene in alcuni momenti di impostazione procedere al piccolo trotto con il pallone tra i piedi esalti moltissimo. Ovviamente la velocità globale si decide insieme al livello di difficoltà, ma per tutti sono previsti momenti in cui il gioco frena bruscamente, costringendo a sorbirsi attimi interminabili di scene d'intermezzo. In occasione di falli, rimesse in gioco e punizioni, non c'è modo di evitare i seguenti passaggi: replay dell'episodio (non per le rimesse), veloce oscuramento e cambio di inquadratura. Da una visuale dietro le spalle dell'omino si rimette in gioco il pallone e si ritorna alla normalità. In realtà non passano che pochi secondi, eppure è indiscutibile che siano tutti inutili momenti di attesa. Sia ben chiaro, questo è un difetto di tutti i giochi giapponesi. E a tale proposito è bene ricordare che anche in questo gioco, durante tutto l'arco dell'incontro, una musica di sottofondo sempre uguale rompe i timpani e crea apprensione al giocatore che si trova a dover inseguire un pareggio. In questo modo anche la freddezza dei campioni va a farsi friggere!



Non ci crederete, ma le reti si gonfiano davvero (aaaaah... NdLog)



Il portiere a volte prende la palla come una saponetta



COMMENTO

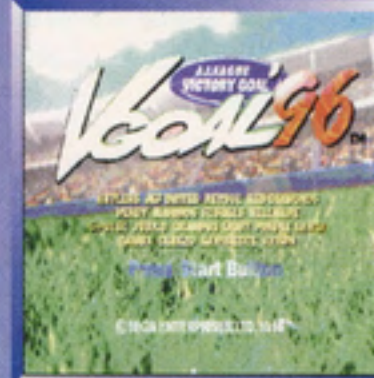


Era diverso tempo che non mi divertivo tanto con un gioco di calcio per console. A parer mio ultimamente si stavano sacrificando in maniera clamorosa realismo e giocabilità sull'altare della grafica sensazionale. Non che questo titolo ne sia sprovvisto, anzi è uno dei suoi punti di forza, ma a tale causa non è stato sottratto tempo di programmazione ad altri aspetti. Se di difetti si deve poi parlare si possono toccare solo aspetti marginali e ampiamente smussati da accorgimenti intelligenti. Le spaventose uscite dei portieri (in termini negativi) nel modo Normal sono inesistenti nei due livelli superiori, così come alla difficoltà di arrivare in porta è stata incentivata l'intelligenza e la creatività del giocatore, al quale tocca il compito di impostare seriamente le azioni e non solo scoprire i trucchetti per fare gol al portiere. Alla lunga, contro il computer rivestito di magliette tinteggiate dei colori di squadre giapponesi la cosa può farsi monotona, ma con un po' di fantasia e un amico anche questo problema può essere facilmente risolto. Non va infine sottovalutato il coraggio della casa che ha voluto riproporre un gioco ormai segnato dal tempo e dalle nuove tecniche, che con grande attenzione e autocritica ha saputo rivitalizzare in maniera impeccabile.

COMMENTO



Non c'è che dire: finalmente un titolo giocabile oltre che bello. Diciamoce lo con franchezza, **FIFA '96** non è un granché: controllare la palla è un'impresa e diversificare le azioni di gioco è come voler tentare di cambiare la somma di due addendi invertendoli: 2+3 e 3+2 farà sempre e solamente... 5 (almeno credo). Altro merito è quello di rispettare le abilità dei giocatori, quindi palesare la scarsa abilità di giocatori occasionali nei confronti di professionisti del joypad. Non ditemi che accettate sportivamente le sconfitte subite dal vostro vicino, nonostante ore di allenamento, perché tanto non ci credo. E poi la grafica piena di chicche, i calciatori straripanti di vitalità e le azioni colme di spettacolarità, sono solo le logiche conseguenze di un'accurata analisi del calcio vero. Una volta tanto anche i giapponesi vedono il calcio così com'è, senza fronzoli da cartone animato e scempiaggi vari (che si siano ispirati al campionato italiano?). Ad ogni modo esiste un rischio, è inutile negarlo, ed è quello che a qualcuno non piaccia, lo veda in alcuni momenti troppo spezzettato da scontri fisici e poco giocabile. Ancora una volta non possiamo raccomandarlo agli impazienti che non gradiscono sessioni d'allenamento e frustrazioni iniziali. Peccato per loro.



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

88

- ▲ Bellissimi e realistici i movimenti dei calciatori
- ▼ Non al passo con i tempi

SONORO

79

- ▲ Urla e chiasso da stadio
- ▼ Poca roba, impastata con musica poco inerente

GIOCABILITÀ

90

- ▲ Si fa di tutto e ancora di più...
- ▼ ...ma bisogna farci la mano

LONGEVITÀ

88

- ▲ Con amici è infinito
- ▼ Da soli potrebbe diventare noiosa questa J-League...

GLOBALE

90

Un prodotto superb. Per chi ama il calcio è un acquisto doveroso. Per gli altri è doveroso dargli almeno un'occhiata



Gooooooooo!!!!



Le scivolate sono sempre il metodo migliore per fermare l'avversario, ma occhio all'arbitro!



Non ci posso credere: il mio pallone preferito!!!



Uno scatto in velocità: ammirate la potenza



Piove, mi sporcherò sicuramente la maglietta



Di notte è tutto più bello, tranne BioMassa, ovviamente



GAME STORE

Viale M. Fanti, 1D/r. - FIRENZE
Tel. e Fax 055/572824

Via Dalmazia, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277



IMPORTAZIONE DIRETTA
DA TUTTO IL MONDO

**VENDITA PER
CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA**

GAME STORE

DISPONIBILE LISTINI
PER RIVENDITORI



MORGANA

Check Point!

!



TOHSHINDEN 2 EURO
RESIDENT EVIL EURO



PlayStation™



FATAL FURY 3
VICTORY GOAL '96



ALIEN TRILOGY !!



MORGANA

Check Point!

SOFTWARE & VIDEOGAMES



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

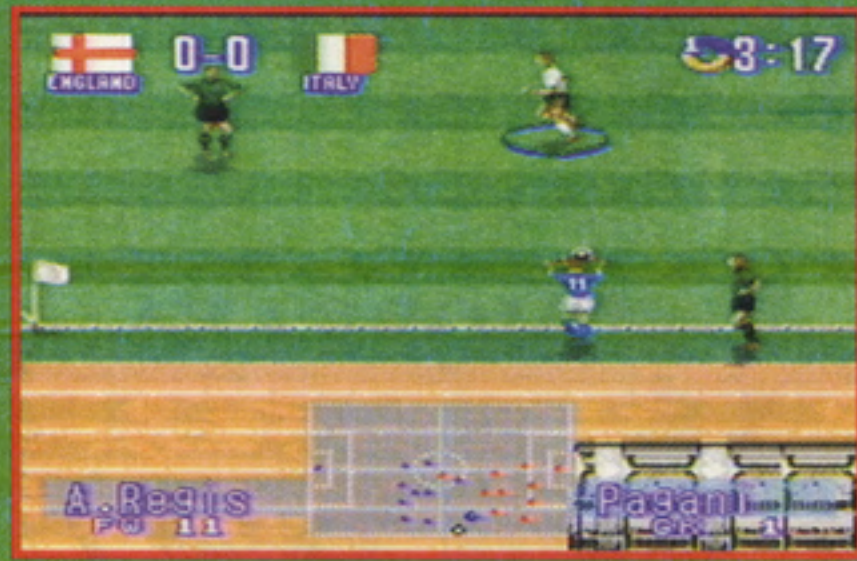
● a fatto impazzire proprio tutti, mucche comprese, ma il ritardo dell'uscita della versione Mega-drive di **International Superstar Soccer** è finalmente concluso. Ed esclamare "finalmente" è d'obbligo, considerato che nel frattempo il gioco per Super Nes è diventato obsoleto. Comunque sia, ormai ci siamo e l'attesa è stata ricambiata con alcune chicche in più. Una magra consolazione, specialmente se alla fine l'unica cosa in più è quell'inutile Deluxe posto nel titolo, ma non disperate e cerchiamo invece di capire cosa è cambiato in questa conversione. Come potete vedere chiaramente anche dalle foto la grafica ha subito un'ulteriore evoluzione, acquistando particolari fino ad oggi assenti o poco evidenti. Dalla parte della giocabilità invece non cambia quasi nulla rispetto alla versione precedente, di per sé esaltante e ricca di un



sistema di comandi completo in ogni sua parte. Per quelli dalla memoria corta ricordiamo che sono presenti tutti gli interventi possibili e immaginabili, quali tackle, colpi di testa di ogni genere, rovesciate, girate, cross, eccetera eccetera. Il sonoro è una miscela esaltante di cori d'incitamento, urla d'incredulità e commento di un cronista sportivo, che speriamo abbia finalmente imparato a parlare quanto meno l'inglese nella versione americana (in giapponese fa sì ridere, ma non si capisce una benamata cip-pa). La velocità di gioco dovrebbe essere sensibilmente più alta, questo grazie a un processore più veloce e a un'ottimizzazione delle routine. In fin dei conti l'hanno detto i programmatori stessi: "Il ritardo è dovuto principalmente all'adattamento del codice sulla macchina Sega". E, state tranquilli, intendevano veramente questo e non si riferivano certo a un'opera di ridimensionamento...

SANTA PASIENZA...

Di che colore sono i capelli rossi di Mussi? Sicuramente battutine stupide del genere ne avrete sentite a vagonate, ma se siete tra quelli che non hanno mai capito come rispondere, oltre a dover fare una visita al dottore, consigliamo di prestare particolare attenzione all'aspetto dei calciatori del gioco. Perché? Semplice, perché molti dei giocatori presenti nel gioco sono personalizzati, cioè rappresentati graficamente da uno sprite unico per ognuno di loro, appunto recanti le caratteristiche somatiche più evidenti. Su questa scia, Klinsmann è biondissimo, Sammer è rossissimo e Seedorf è nero nero...



COMMENTO



Non c'è niente da fare: i giochi sportivi bidimensionali hanno sempre, e sottolineo sempre, un qualcosa in più sotto il profilo della giocabilità rispetto ai loro concorrenti in 3D. Prendete tutti i titoli usciti negli ultimi anni: il miglior gioco di basket è **NBA Jam** (e non ci sono **Total NBA** che tengano...), il più divertente simulatore di hockey è **NHL 94** su Mega-CD e il gioco di calcio per eccellenza, alla faccia dei vari **Victory Goal**, **Winning Eleven** e **FIFA Soccer** vari, è questo **International Superstar Soccer**. I programmatori della Konami infatti non hanno cercato di stupire il videogiocatore con inquadrature avveniristiche, ma di scarsa utilità, bensì hanno puntato sulla classica visuale laterale, dedicando maggiore attenzione alla giocabilità, davvero eccellente, e al realismo. Questo non significa che **ISS** non sia anche un piacere da guardare e sentire: le animazioni sono particolareggiate (anche se forse la versione Super Nes era un filino superiore da questo punto di vista) e gli effetti sonori fanno più che degnamente la loro parte. Insomma, un titolo semplicemente massiccio che finalmente non dovrete più invidiare ai vostri amici Nintendiani.





COMMENTO



Raga, tutto quello che potete desiderare da un gioco di calcio in **International Superstar Soccer** c'è: marcatura a uomo, a zona, rimbalzo della palla, livello di difficoltà, tonnellate di squadre selezionabili e editabili... Fortunatamente però, il realismo esasperato (o quasi) che avevamo tanto apprezzato su Super Nes e di cui vanno fierissimi alla Konami, non è andato a discapito della giocabilità, anzi... **ISS** rimane uno dei migliori titoli calcistici disponibili su qualsiasi console (e questo comprende Saturn e PS-X) soprattutto per il divertimento che può procurare una qualsiasi partita, sia nel caso siate dei neofiti del genere che degli iperfanatici che vivono con l'altare di Gianni Rivera di fianco al letto, alla Abatantuono. Personalmente lo reputo un titolo imperdibile, soprattutto considerando la non elevatissima quantità di titoli attualmente disponibili per il 16-bit Sega: lasciarselo sfuggire sarebbe davvero un peccato mortale...

WE ARE THE CHAMPIONS

Se volete dimostrare a voi stessi quanto realmente valete o semplicemente amate completare i giochi per il piacere di raccontarlo in giro, con **ISS** potrete disputare un campionato tra i più ostici, massacranti e lunghi della storia. Al comando di una delle 36 squadre nazionali, potrete affrontare tutte le altre secondo lo schema dell'andata e ritorno, per un totale di 70 partite da disputare, tutte rigorosamente di seguito in quanto non è prevista una batteria a tampone... Scherzo, le partite da disputare sono 69... Altro scherzo, sono 68... Va bene la pianto, la batteria a tampone ci sarà, e la pagherete pure salata. Altro scherzo...



C'E' DA SPOSTARE UNA MACCHINA!

Il realismo del gioco è forse uno dei motivi principali del suo successo. Così, insieme a corse fluide, tiri disinvolte e traiettorie verosimili, troveranno spazio chicche come sostituzioni presentate dalla voce calda di uno speaker femminile, riscaldamento prima di entrare in campo (con lo speaker?) e perfino riti di controllo tacchetti. Beh, forse i tacchetti non verranno controllati, ma tutte le operazioni di una sostituzione saranno effettuate con un'osservanza fuori dal comune. Inoltre i dagli altoparlanti spesso si udirà la voce del solito tizio che invita il solito piccio a spostare la solita auto mal parcheggiata. In realtà non è assolutamente vero, ma finché parla in giapponese...



In Inghilterra entrate come queste non vengono nemmeno fischiate...



E' possibile selezionare il tipo di campo prima dell'inizio della partita: occhio perché la misura del terreno di gioco influisce notevolmente sul vostro rendimento



Questo demente ha appena realizzato un'autorete e per punirsi, molto masochisticamente, decide di spezzarsi da solo la spina dorsale...



CASA PRODUTTRICE

KONAMI

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-4

GRAFICA

92

▲ Sprite curati e buonissima varietà di animazioni

SONORO

90

▲ Gli effetti sono notevoli e lo stesso vale per il commento...
▼ ...si capisse una parola!

GIOCABILITÀ

93

▲ Sensazionale. Un vero spasso, soprattutto se giocato da più persone (dello stesso livello) contemporaneamente

LONGEVITÀ

93

▲ Godibile sin dalle prime partite ed esaltante anche quando avrete imparato tutte le mosse

GLOBALE

91

Il miglior gioco di calcio mai uscito su Megadrive, e forse su qualsiasi console Sega



SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

Seguendo la moda dei revival, molto in voga in questi ultimi anni, ecco arrivare dalla Konami il secondo volume dei **Deluxe Pack**, questa volta dedicato allo storico shoot'em up che sconvolse il mondo dei videogiochi una decina di anni or sono. **Gradius** e **Gradius II** vengono quindi offerti nella loro versione originale in un unico CD, accompagnati da una splendida presentazione in full-motion che ricorda, in una prospettiva molto più realistica, i migliori livelli dei suddetti titoli. A parte la qualità grafica e sonora, le differenze tra i due episodi della saga sono minime. In entrambi potete potenziare il vostro Vic-Viper con vari power-up che aumentano il volume di fuoco e gli forniscono maggiore protezione. Sono naturalmente presenti i consueti boss di fine livello, oltre che una miriade di astronavi di ogni tipo dai semplici caccia spaziali ai mitici mohai ripresi poi con successo da **Parodius**.

Gradius Deluxe Pack permette quindi ai nostalgici del mondo videoludico di rigiocare ai due episodi di questo storico sparatutto sul proprio Saturn. Ma, in fondo, ne sentivamo veramente il bisogno?



GRADIUS DELUXE PACK



COMMENTO



Questi **Deluxe Pack** della Konami hanno decisamente l'aspetto di prodotti incompleti! A differenza dei **Museum** della Namco, infatti, qui troviamo solo un paio di giochi decisamente datati accompagnati solo da una presentazione in full-motion (stendiamo un velo pietoso sull'aeroplano di carta incluso nella confezione). Manca quindi il fascino del museo virtuale e le curiosità relative ai vari titoli che caratterizzano e impreziosiscono le compilation Namco. Inoltre bisogna considerare che **Gradius** appartiene già a quella schiera di giochi che terminati una volta difficilmente si riprendono in mano, se non per sporadici attacchi di nostalgia. Se soffrite spesso di questo genere di disturbi e amavate il coin-op alla follia allora l'acquisto è senza dubbio consigliato, in caso contrario vi suggerisco di comprarvi uno sparatutto più recente.



CASA PRODUTTRICE

KONAMI

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

79

▲ Ottima la presentazione realizzata con il nuovo True-Motion System
▼ L'aspetto di entrambi i titoli, essendo identici agli originali, risulta un po' spartano

SONORO

78

▲ Anche qui ci troviamo di fronte a una perfetta riproduzione
▼ Nel 1986 non si potevano certo pretendere Dolby Surround e Q-Sound!

GIOCABILITÀ

80

▲ Uno sparatutto decisamente frenetico, non per niente è diventato un classico nel suo genere

LONGEVITÀ

68

▲ Non lo terminerete molto facilmente
▼ Non è stato aggiunto nessun elemento che permetta di conservare l'interesse una volta finito

GLOBALE

75

Un classico che può interessare solo i giocatori non più giovanissimi che amavano il coin-op alla follia

GRANDE CONCORSO FUTURA PUBLISHING TI PREMIA

ECCO L'ELENCO DEI VINCITORI DEL GRANDE CONCORSO "FUTURA TI PREMIA"

Vincono uno Scooter KB 50 KYMCO i Signori:

Giovanni Lombardo - Catania • Andrea Fava - Nereto (TE) • Julien Mangano - Torino

Vince una settimana in Multiproprietà per 30 anni nel villaggio "Angel's Bay" in Malindi

- Kenia, by First il Signor: Andrea Fabbri - Cervia (RA)

Vincono un PC Action Tower Multimedia 486 dx2 - 66 Mhz,

by EPSON Italia i Signori: Vincenzo Daresta - Putignano (BA) • Luca Borella - Maerne di Martellago (VE) • Daniele Arlotti - Cesena (FO) • Giuliano Mirko Marinucci - Paglieta (CH)

Vince una chitarra Ovation Celebrity De Luxe, con custodia by M. Casale Bauer il Signor:

Massimo Conti - Lentate sul Seveso (MI)

Vince una chitarra 860 L BK Challenge con distorsore XXL SANS AMP by CB Music

il Signor: Davide Giordani - Ancona

Vincono un expander Tone Generation TG 300 by YAMAHA Musica Italia i Signori:

Renzo Baldasso - Dosson di Casier (TV) • Fabio Smecca - Sciacca (AG)

Vincono un diffusore acustico AMB 350 by H.A.R.P. i Signori:

Damiano Tavana - Sarezzo (BS) • Domenico Anticoli Borsa - Terracina (LT)

Vince un World Box Midi Text Player completo di 20 FD top quality e software WB Edit per MS-DOS by Midisoft il Signor: Rodolfo Markusa - Sistiana (TS)

Vincono raccoglitori Defend CD by E.DI.PI

Achillarre Roberto Settimo Torinese TO • Agnesina Isabella Cambiasca VB • Aiese Cigliano Guido Napoli NA • Akkad Nader Trieste TS • Albano Salvatore Palermo PA • Alberi Silvana Roma ROMA • Albertazzi Antonio Robbio PV • Alberti Diego Cento FE • Albertini Daniele Asti AT • Alborino Maria Cagliari - Pirri CA • Aldrighetti Riccardo Arco TN • Alifuoco Stefano Napoli NA • Allegra Domenico Reggio Calabria RC • Ambrosi Luigi Bussolengo VR • Annechiarico Francesco Salerno SA • Anòè Moreno Mestre VE • Anselmi Adriana Lugagnano VR • Antonaglia Simone Oriolo Romano VT • Antonelli Francesco Ribolla GR • Aprosio Massimiliano Vallecrosia IM • Arcangeli Clemente Levate BG • Ardini Matteo L'Aquila AQ • Argentieri Donato Taranto TA • Arienti Gabriele Orbetello GR • Arosio Pierluigi Lissone MI • Arrighi Alessandro Belluno • BL • Arsic Milan Vajont PN • Articoni Franco Napoli NA • Ascione Tommaso Napoli NA • Asirelli Roberto Modena MO • Aste Fabrizio Grugliasco TO • Attili Marco Castel S. Elia VT • Atzori Fabio Catania CT • Augugliaro Salvatore Pieve Emanuele MI • Ausilio Domenico Monza MI • Avella Valter Guidonia ROMA • Babato Davide Linauro PV • Bacchetta Stefano Buccinasco MI • Bacco Silva Noventa Padovana PD • Bacherini Marco Firenze FI • Baffigi Matteo Cesate MI • Baggio Arsenio Volpiano TO • Baggio Enrico S. Martino Di Lupari PD • Bagnasco Emilio Palermo PA • Balestrero Paolo Arenzano GE • Banzato Renato Padova PD • Baratta Massimo Colorno PR • Barbatelli Giuseppe Napoli NA • Barbetti Massimo Firenze FI • Barbi Guido Bologna BO • Barbieri Albino Segrade MI • Barboni Riccardo Grignasco NO • Barcaroli Stefano Acquasparta TR • Barcella Ilario Levate BG • Barcone Pierpaolo Sulmona AQ • Barducci Stefania Cesena FO • Barroero Paolo Peschiera Borromeo MI • Bartolini Enrico Tivoli ROMA • Bartolucci Massimiliano Roma ROMA • Barucco Diego Bareggio MI • Barzan Arno Vajont PN • Basile Mattia Monasterolo Frz. Cafasse TO • Bassetti Alessandro S. Marinella ROMA • Bassignana Guerino Chieti CH • Bastianello Luca Udine UD • Battenti Daniele Poggibonsi SI • Bavera Gabriele Villaguardia CO • Bazzani Marco Modena MO • Bedin Matteo S. Giorgio D. Pertiche PD • Begnis Silvia Lenna BG • Bella Fabrizio Torino TO • Bellato Gianluca Camposampiero PD • Bellavista Salvatore Palermo PA • Belli Marco Marina di Massa MS • Bellinzona Andrea Cassina de Pecchi MI • Bellinzona Cesare Biella - Cossila BI • Bellotta Stefano Brienza PZ • Belluzzi Stefano Poggio Rusco MN • Bendandi Andrea Bergamo BG • Benso Elisa Torino TO • Bentini Michele Lugo RA • Benvenuto Carlo Campobasso CB • Bergamo Stefano Jesolo Lido VE • Bernabò Emilio Roma ROMA • Bernardo Lucio Portici NA • Bernini Fabrizio Torre Del Lago LU • Bersani Ivano Massalengo LO • Bert Giovanni Mestre VE • Bertan Riccardo Noale VE • Bertocchi Luca Dalmine BG • Bertollini Dario Viterbo VT • Bertoni Silvano Bozzolo MN • Bettacchioli Andrea Città Di Castello PG • Bettoni Roberto Milano MI • Bevini Massimo Carpi MO • Bezzecchi Giorgia Reggio Emilia RE • Bianchi Francesco Piacenza PC • Bianchi Luca Tabiano Terme PR • Bianchini Luca S. Donato Milanese MI • Bianconi Matteo Castel S. Pietro Terme BO • Biasatto Bruno Trieste TS • Biasini Nicola Visnadello TV • Bielli Carlo Roma ROMA • Bigliocca Federico Gattinara VC • Bilancetti Moreno Pistrino PG • Bilotto Emanuele Genova GE • Biondi Mauro Valmadrera LC • Blasi Enrico Roma ROMA • Boccolini Giuseppe Torino TO • Bognolo Daniele Venezia VE • Boldrini Gianluigi Quaratesana FE • Bolognini Giuseppe Milano MI • Bolzacchini Paolo Castel D'Azzano VR • Bona Roberto Biella BI • Bonamici Andrea S. Salvatore AL • Bonan Daniele Lodi LO • Bonaretti Agnese Carpi MO • Bonaventura Maria Elena Rieti RI • Bonecchi Dario Abbiategrasso MI • Bonetti Daniele Varese VA • Bonetti Daniele Trescore Cremasco CR • Bonicalzi Bruno Gallarate VA • Bonino Matteo Chiavari GE • Bontempo Fabio L'Aquila AQ • Bonvini Massimiliano San Giuliano Milanese MI • Bordoni Roberto Roma ROMA • Borghese Mauro Andrea Centallo CN • Borghesio Arturo Torino TO • Borgnis Claudio Milano MI • Borgo Roberto Alessandria AL • Boroni Simone Ponte S. Pietro BG • Borri Sonia Roma ROMA • Borsali Oscar Zelarino/Mestre VE • Borsato Romualdo Povegliano TV • Boscarol Walter Bolzano BZ • Boschetti Luca Ponderano BI • Bosio Marco Cremona CR • Bottiglione Enrico Pescara PE • Bourelly Guido Napoli NA • Bozzo Cesario Cosenza CS • Braca Danilo Perugia PG • Branchini Luca Giverno TO • Brasile Mario Acerra NA • Brembilla Mario Suisio BG • Brera Silvio Pray BI • Brignoli Marjo Roncadelle BS • Briziarelli Fabio Monte Compatri ROMA • Broccoli Domenico Prato PO • Brozzi Giovanni Casenuove (Magione) PG • Bruno Piero Catania CT • Bruschina Andrea Trieste TS • Brutto Michele Caselle Torinese TO • Bucchignani Ciro Napoli NA • Bucci Leonardo Firenze FI • Bucci Vittorio Anguillara Sabazia ROMA • Buffoli Riccardo Mortelegiano UD • Buonamici Franco Roma ROMA • Buonfiglio Gennaro Cairano AV • Burdesi Marco Genova Sestri Ponente GE • Burzotti Gianni Certaldo FI • Bussini Massimo Treviglio BG • Buzzetta Antonino Caprie TO • Buzzi Paolo Roma

ROMA • Cadel Roberto Trieste TS • Caferra Giuseppe Acquaviva Delle Fonti BA • Calabrese Franco Crotone KR • Calabrò Antonino Villa San Giovanni RC • Caldarini Giorgio Limbiate MI • Cambiati Marina Cremona CR • Camiar Andrea Roma ROMA • Campagnoli Veronica Carpiano MI • Campana Mauro Costabissara VI • Campi Alberto Cernusco S/N MI • Campitello Roberto San Remo IM • Canal Marco Casalserrug PD • Cancellieri Antonino Lama TA • Cannizzo Antonino Palermo PA • Cantone Alessandro Porto Ceresio VA • Capelletti Giacinto Cucciago CO • Capobussi Stefano Collesferro ROMA • Capotondi Luciano Roma ROMA • Cappella Luigi Bellegr ROMA • Capelletti Carlo Udine UD • Cappelli Massimo Pescia PT • Capriglione Francesco Bitonto BA • Capurso Giuseppe Margherita Di Savoia FG • Caputo Carmine Eboli SA • Carcia Federico Savignone GE • Cardinali Gianfilippo Futani SA • Caretti Luigi Martano LE • Carfagna Massimo Napoli NA • Caricchio Giovanni Napoli NA • Carli Luca Varedo MI • Carnino Enrico Bussolengo TO • Caronna Mario Castelnuovo (B.ga) SI • Carrero Luigi Castelluccio MN • Carubbi Gian Guido Salerno SA • Casamento Andrea Palermo PA • Caspani Celestino Milano MI • Cassiani Uberto Monsano AN • Cassone Mario Catania CT • Catalani Massimo Civitavecchia ROMA • Catalano Paolo Mascalucia CT • Catalano Pasquale Minervino Murge BA • Cattagni Stefano San Lazzaro BO • Cattaneo Davide Magenta MI • Cattaneo Roberto Cinisello Balsamo MI • Cavallaro Luca Alessandro Torino TO • Cavallera Massimo Cuneo CN • Cavanna Pietro Piacenza PC • Cazzaniga Emanuele Desio MI • Ceccarelli Floriano Amelia TR • Ceccarelli Gabriele Poggio Mirteto RI • Cecchi Severino Dolo VE • Ceconello Diomiro Melegnano MI • Cecinato Cosimo Taranto TA • Cela Amilcare Torino TO • Centenaro Valter Genova GE • Cerana Manuela Savona SV • Ceresero Ezio Genova GE • Cerfogli Enzo Falvaterra FR • Certosino Mauro Torino TO • Chegai Luigi Cagli PS • Chessa Lidia Selargius CA • Chiara Giuseppe Aragona AG • Chiarulli Salvatore Bari BA • Chiaviello Vito Chiusa San Michele TO • Chioccia Giampaolo Milano MI • Chiodi Giuseppe Torino TO • Chiona Simone Carasco GE • Chirichella Michele Potenza PZ • Ciabatti Gualtiero Torino TO • Cianfrocca Stefano Tecchiena Di Alatri FR • Ciapparelli Giovanni Olgiate Olona VA • Cicali Dino Afragola NA • Cicchella Domenico Napoli NA • Cigana Fabrizio Torre Di Mosto VE • Cimarelli Stefano Jesi AN • Ciocca G. Antonio Seriate BG • Ciociano Giancarlo Camerota SA • Cipri Antonino Palmi RC • Cipriani Fabio Firenze FI • Circhirillo Alessandro S. Antonino Di Susa TO • Cirillo Luca Napoli NA • Civiero Valerio Castello Di Godego TV • Cocchi Gian Andrea Cagliari CA • Cogliati Riccardo Olgiate Molgora LC • Cogo Gabriele Milano MI • Cois Alessandro Trieste TS • Coldani Stefano San Giuliano Milanese MI • Colella Carmine Frignano CE • Coletti Elisabetta L'Aquila AQ • Collura Silvia Druento TO • Coluccia Danilo Torgnon AO • Compagnone Bruno Benevento BN • Compagnucci Adriano Montecassiano MC • Coni Giancarlo Novi Ligure AL • Conti Devis Rimini RN • Contursi Fabrizio Boiano CB • Conversano Pasquale Rozzano MI • Coppola Gianluca Genova GE • Coppotelli Ambrogio Ferentino FR • Cordella Alessandro Venezia VE • Cornaglia Gian Piero Torino TO • Cornara Massimo Taranto TA • Corsi Luca Martinsicuro TE • Cosseddu Giuliano Alghero SS • Costa Silvestro Augusta SR • Cottarelli Roberto Chiavenna SO • Cotugno Cosimo Campoformido UD • Creati Luciano Guidonia ROMA • Cremonesi Giovanni Fiorenzuola D'Arda PC • Crescenzi Giuliano Roma ROMA • Crudo Adriano Bordighera IM • Culotta Fabio Cefalù PA • Cuppini Andrea Bologna BO • Curzi Gianluca Livorno LI • Cusumano Giuseppe Sciacca AG • D'Addario Daniele Taranto TA • D'Alba Giovanni Ravenna RA • D'Alessio Oreste Torino TO • D'Angelo Francesco Salerno SA • D'Esposito Giosuè Piano Di Sorrento NA • Daliana Olindo Civitavecchia ROMA • Dalle Rive Davide Campitello MN • Dalprà Remo Mattarello TN • Davi Filippo Palermo PA • Daviddi Marcello Rispecchia GR • De Angelis Umberto Roma (Morena) ROMA • De Benedictis Antonio Arezzo AR • De Bernart Manfredi Firenze FI • De Biagi Marco Cattolica RN • De Francisci Ugo Roma ROMA • De Lucia Marcello Civitella Del Lago TR • De Maio Marco Ciampino ROMA • De Martino Francesco Salerno SA • De Mattia Carmine Battipaglia SA • De Padova Marco Nova Milanese MI • De Palma Giuseppe Potenza PZ • De Palma Rocco Casalecchio Di Reno BO • De Risi Nello Torino TO • De Rosa Pasquale Foggia FG • De Sandi Francesco Ferrara FE • De Santis Aldo Legnano MI • De Santis Otello Latina LT • De Santis Pietro Grosseto GR • De Simone Emilio Boscoreale NA • De Simone Michele Castellammare Di Stabia NA • De Simone Raffaele Roma ROMA • De Stefano Domenico Milano MI • De Vita Giovanni Montesarchio BN • De Zanet Giancarlo Viterbo VT • De Zotti Gabriele Torre Di Mosto VE • Degani Giuliano Cinisello Balsamo MI • Deiana Alessandro Olbia SS • Del Frate Andrea Torvaianica ROMA • Del Mastro Carmine Montesilvano PE • Del Prete Giovanni Caserta CE • Del Sarto Umberto Massa MS • Del Turco Mario Montecosaro MC • Della Rocca Gianpaolo Capri NA • Dellerma Paolo Robecco Sul Naviglio MI • Dello Jojo Raffaele Desio MI • Deseri Davide Marghera VE • Di Benedetto Marco Porto D'Ascoli AP • Di Bitonto Giovanni Melzo MI • Di Corato Marco Firenze FI • Di Giovanni Marco Siracusa SR • Di Marco Luigi Napoli NA • Di Noto Salvatore Campofelice Di Roccella PA • Di Pasquale Simone Occhieppo Superiore BI • Di Stefano Carmelo Asti AT • Di Stefano Pietro Roma ROMA • Dichio Andrea Garbagnate Milanese MI • Dicosola Vincenzo Ruvo Di Puglia BA • Dinoia Vito Roma ROMA • Diodato Alberto Guardigliere CH • Ditale Luigi Monte Di Procida NA • Diviacchi Stefano Torino TO • Dolce Valentina C. Mare di Stabia NA • Domaschio Mauro Bomporto MO • Donadeo Luca Como CO • Donadio Giovanni Pompei NA • Donato Adriano Cinisello Balsamo MI • Donato Massimo Civitavecchia ROMA • Donato Pasquale S. Lorenzo Del Vallo CS • Donizetti Simone Calolziocorte LC • Donnini Antonio Torino TO • Donolato Michele Bojon Di Campolongo M. VE • Dotti Mario Cazzago S.M. BS • Dunquel Elena Milano MI • Durigon Tiziana Torino TO • Efosi Simone Fontana Fredda PC • Egan Kelly Shawn Olmo Di Creazzo VI • Emili Mario Macerata MC • Erbeia Fausto Borgomanero NO • Ernesto Nicola Bari BA • Esposito Francesco Sorrento NA • Esposito Michele Pomigliano D'Arco NA • Esposito Pasqualino Milano MI • Fabbri Andrea Faenza RA • Fabbri Franco Ravenna RA • Fabbri Roberto Quarantoli - Mirandola MO • Fadda Giovanni Cagliari CA • Fadda Ignazio Quartu S. Elena CA • Faia Benito Taranto TA • Falchetti Marco Romano Di Lombardia BG • Faltoni Marco Terontola AR • Fantasia Bartolomeo Mesagne BR • Faticcioni Fabiano Pisa PI • Favaro Fabio Nichelino TO • Favaro Mario Mestre VE • Fazio Massimiliano S. Agata Militello ME • Fazio Patrizia Lavagna GE • Federico



Francesco Roma ROMA •Feichter Walter Jesolo VE•Feliziani Roberto Ascoli Piceno AP•Felletti Dario Comacchio FE•Felli Rolando Velletri ROMA•Ferrara Gerry Modena MO•Ferrarese Enrico Mirano VE•Ferrari Claudio Bologna BO•Ferrari Franco Verona VR•Ferraris Pietro Genova GE•Ferraro Giuseppe Milano MI•Ferretti Gianfranco Pontedera PI•Ferri Guglielmo Pavia MI•Ferri Piero Ferrara FE•Ferro Fabio Mira Porte VE•Ferro Vincenzo Napoli NA•Fiameni Pierluigi Monza MI•Fieramonti Marco Gallarate VA•Figliè Massimo Roma ROMA•Figliola Francesco Tortoreto TE•Finauro Fabio Foligno PG•Fiorenzo Bruno Concorezzo MI•Fiori Fabrizio Roma ROMA•Fiorini Flavio Bologna BO•Fiorito Antonio Napoli NA•Fiorito Ludovico Aprilia LT•Firbus Daniele Alessandria AL•Fischella Giuseppe Roma ROMA•Foglia Federico Casoria NA•Fondamento Giuseppe Torre Del Greco NA•Fontanaro Antonio Messina ME•Forcinella Eleuterio Roma ROMA•Formisano Massimo Pozzuoli NA•Fornasini Davide Milano MI•Fortunato Antonio Bari BA•Foschi Fabrizio Villafranca FO•Franchina Giuseppe Reggio Calabria RC•Franzei Gian Pietro Ferrara FE•Fraschetto Mauro Andrate TO•Frasconi Michele Avigliano Umbro TR•Frigerio Gabriele Milano MI•Frisa Claudio Tortona AL•Fumolo Giovanni Aquileia UD•Funazzi Roberto Costa Volpino BG•Gaggero Isabella Genova GE•Gaiarsa Sergio Aosta AO•Galanti Fabio Castelvetro DI Modena MO•Galeotti Francesco Castel S. Pietro Terme BO•Galimberti Pier Luigi Meda MI•Galimberti Roberto Desio MI•Galli Lorenzo Castelfranco Emilia MO•Gallo Alessio Roma ROMA•Gamba Valter Peschiera Borromeo MI•Gambardella Luigi Napoli NA•Gandus Giorgio Genova GE•Garavaso Pierluigi Verona VR•Garavoglia Guido Torino TO•Gargiulo Michelangelo Taranto TA•Gargiulo Michele Milano MI•Garofalo Giosuè Ostia Lido ROMA•Garra Giuseppe Quillano SV•Garzella Milena Romito Magra SP•Gasperini Andrea Lucrezia PS•Gasperini Luigi Firenze FI•Gatti Amedeo Triuggio MI•Gatto Stefano Noventa PD•Gazzea Alberto Samarate VA•Geccherle Angelo Quinto VR•Genovese Biagio Siena SI•Gentilini Giampietro Imola BO•Germanà Massimo Grugliasco TO•Germani Sauro San Severino Marche MC•Germano Alfonso Giugliano In Campania NA•Geromin Stefano Portogruaro VE•Gervasoni Claudio San Felice Del Benaco BS•Ghiringhelli Guido Castronno VA•Giacchetti Daniele Ostia Lido ROMA•Giampà Fabrizio Roma ROMA•Giancotti Luciano Udine UD•Giglietti Marco Pianello DI Perugia PG•Giglio Gino Sagrado GO•Gioacchini Stefano Ancona AN•Giordano Antonino Olivarella ME•Giordano Mattia Stroppiana VC•Giorgeschi Gabriele Bucine AR•Giorgini Stefano Tipano DI Cesena FO•Giovanioli Stefano Fano PS•Giovannetti Fabio Roma ROMA•Giretti Stefano Lissone MI•Gnan Paolo Genova - Voltri GE•Gori Nathan Scandicci FI•Govino Cesare Caselette TO•Gragnani Bruno Livorno LI•Gramaccia Paolo Ancona AN•Gramatica Roberto Milano MI•Grandi Davide Cremenaga VA•Granelli Manuele Montevarchi AR•Grassi Luca Torino TO•Grasso Annibale Acireale CT•Greco Giuseppe Maglie LE•Grilli Denis Longiano FO•Grosso Danilo Morozzo CN•Grottoli Francesco Grottaglie TA•Grubissa Innocenzo Cormons SO•Gualdi Andrea San Germano Vercellese VC•Guardo Antonino Novara NO•Guarisco Aldo Como CO•Guarnieri Nicola Potenza PZ•Gucci Stefano Firenze FI•Guido Francesco Taranto TA•Guido Vittorio Sonnino LT•Guzzo Nicola Favaro Veneto VE•Guzzo Patrizio Rho MI•Honorati Ignazio Jesi AN•Iantorno Renato Torino TO•Iatrino Valentino Roma ROMA•Ierardi Michele Colle Val D'Elsa SI•Improta Alberico Massa MS•Incerti Gianluca Genova GE•Ingui Salvatore Marineo PA•Innocenti Angiolo Firenze FI•Innocenti Massimiliano Follonica GR•Iocco Vincenzo Orsogna CH•Ioppolo Marco Asti AT•Izzo Mario Torre Annunziata NA•Kocmann Riccardo Trieste TS•Labonia Fabio Roma ROMA•Lacchini Carla Lodi LO•Lacquaniti Sergio Sarmedola DI Rubano PD•Lagonegro Federico Veruno NO•Lai Andrea Prato PO•Lamberti Vincenzo Foggia FG•Lampronti Marco Verona VR•Landini Stefano Castel Gelfo DI Bologna BO•Lanternini Andrea Arezzo AR•Lattanzio Antonio Trani BA•Lavazzi Luca Casalbeltrame NO•Lavopa Antonio Bitonto BA•Lazzaro Roberto Montalenghe TO•Lazzini Alessandro Massa MS•Leali Marisa Milano MI•Lenci Sandro S. Donato Milanese MI•Lenzi Ugo Bologna BO•Leoni Rinaldo Reggio Emilia RE•Leporatti Laura Prato PO•Liberatore Bernardo Castiglione Messer Marino CH•Liviero Evaristo Borgo Ricco PD•Lo Presti Alfio San Gregorio CT•Locati Matteo Milano MI•Locusti Luciano S.Damaso MO•Lodolo Emanuele Udine UD•Loglisci Mirko Cantù CO•Lombardo Ignazio Giuseppe Gela CL•Lonardi Mattia Terranegra VR•Longo Alessandro Cinisello Balsamo MI•Loni Mauro Portoscuso CA•Losi Aldo Ca' Savio VE•Lotti Eugenio Cremona CR•Lucca Giovanni Ugo Milano MI•Luccarelli Enrico Monterotondo Scalo ROMA•Luppi Fabrizio S. Matteo Decima BO•Luzzatto Giul. Gerardo Roma ROMA•Macca Francesco Marcianise CE•Maccarone Aniello Vigone TO •Macri Vincenzo Trapani TP•Maestrello Aldo Torino TO•Maffeo Mauro Piedimonte San Germano FR•Maggetto Giorgio Pisa PI•Maggi Daniele Piacenza PC•Maggi Fabio Pescara PE•Magni Renzo Prato PO•Maida Ernesto Palermo PA•Malaguti Michele Vigarano Mainarda FE•Malerba Mattia San Pietro Vernotico BR•Maletti Mauro Bologna BO•Malfettani Stefano Novi Ligure AL•Manca Paolo Sassari SS•Mancini Paolo Cesena FO•Mandrioli Luca Torino TO•Manenti Marco Grumello Del Monte BG•Manfredi Isabella Montignoso MS•Manfredini Danilo Lecce LE•Mannucci Stefano Figline Valdarno FI•Mantesso Tiziano Uboldo VA•Mantovanelli Franco Governolo MN•Manzotti Dario Genova GE•Marcheschi Andrea Firenze FI•Marcheselli Alessandro Udine UD•Marchesi Giorgio Trieste TS•Marchetti Giulio Cassano D'Adda MI•Marchioni Valeria Gallarate VA•Marinara Andrea Genova GE•Marino Rosa Certosa GE•Mariotti Raul Cremona CR•Martellacci Paolo Roma ROMA•Marton Giuliana Borgomanero NO•Maruffi Raul Casalbagliano AL•Masiero Mauro Campalto VE•Maso Gian Pietro Vittorio Veneto TV•Massaccesi Massimo Castelfidardo AN•Massaro Lorenzo Padova PD•Massignani Christian Valdagno VI•Massimi Gianluca Santarcangelo DI Romagna RN•Mattei Valter Tivoli ROMA•Matteucci Francesco Empoli FI•Maturo Antonio Caserta CE•Maturo Salvatore Caserta CE•Mazzarella Antonio Calvi Risorta CE•Mazzera Davide Busseto PR•Mazzilis Danilo Roma ROMA•Mazzini Monica Milano MI•Mazzone Angelo Cesano Maderno MI•Mazzone Salvatore Bari BA•McCarthy Ian Penna San Giovanni MC•Mecenero Maurizio Locara DI S.Bonifacio VR•Meduri Carmelo Siracusa SR•Meledina Gavino Olbia SS•Mella Dario Milano MI•Melonari Enrico Milano MI•Meloni Luigi Pescara PE•Memmo Vladimir Chieti CH•Mencattini Simone Prato PO•Menestò Andrea Foligno PG•Mengoli Claudio Roma ROMA•Mengozzi Franco Spinea VE•Mengucci Marco Cesano DI Senigaglia AN•Merello Pietro Genova GE•Merlettini Pietro San Benedetto Del Tronto AP•Merola Nello Massa Della Lucania SA•Messina Francesco Fino Mornasco CO•Metalli Giorgio Rimini RN•Miccadei Daniele Terni TR•Miccolis Giovanni Mola DI Bari BA•Michelazzo Giuseppe Roma ROMA•Miconi Piero Manzano UD•Miele Claudio Roma ROMA•Miggiano Marco Genova GE•Migliasso Giovanni Monteu Roero CN•Migliorisi Alessandro Genova GE•Minetti Davide Strevi AL•Mingotti Luca Milano MI•Miranda Angela Malcesine VR•Miuccio Onofrio Cittiglio VA•Modelli Fabio Bareggio MI•Molinar Min Giuseppe Cirié TO•Molinari Renato Piacenza PC•Monfreda Francesco Sparanise CE•Montagni Marco Cremona CR•Montaguti Luca San Benedetto Del Querceto BO•Montanelli Nicola Fucecchio FI•Monteverde Marco Busto Arsizio VA•Montonati Massimiliano Torino TO•Morano Walter Taranto TA•Morello Pasquale Alessandria AL•Moreni Massimo Guastalla RE•Moreschi Paolo Botticino Mattina BS•Moscoso Elio Marina Romea RA•Moretti Vincenzo Mosate MI•Moretti Walter Fabro TR•Morini Gianfranco Ivrea TO•Motetta Diego Milano MI•Motta Lodovico Cassano D'Adda Fr.Groppello MI•Musolino Giuseppe Roma ROMA•Musselli Walter Sinnai CA•Musso Paolo Tolentino MC•Naccarato Camillo Commenda Rende CS•Napolitano Gavino Nola NA•Nappi Luigi Marzano DI Nola AV•Natangelo Emanuele Baiano AV•Negri Antonella Roma ROMA•Neirotti Davide Rivoli TO•Nicolini Andrea Verona VR•Nicolodi Pierluigi Albano Laziale ROMA•Nieddu Paolo Besenate VA•Noceto Alberto Sestri Levante GE•Nodari Tommaso Schio VI•Nuvoli Paolo Sassari SS•Oliva Costantino Aversa CE•Onorato Alberto Torre Del Greco NA•Oppioli Marco Riccione

FO•Orlando Francesco Lama DI Taranto TA•Ornati Arturo Vigevano PV•Orrù Luigi Roma ROMA•Orsini Antonella Guardiagrele CH•Orsini Cinzia Albano Laziale ROMA•Ottaviano Giovanni Ragusa RG•Ottina Melchiorre Asti AT•Pacini Marco Pesaro PS•Pacinotti Giuseppe Walter Iglesias CA•Padovan Mirco Portograndi VE•Paganin Luca Scardovari RO•Pagano Salvatore San Cipriano D'Aversa CE•Pagnutti Paolo Udine UD•Paialunga Maurizio Vercelli VC•Paladino Antonio Novara NO•Palazzini Marizio Morciano DI Rimini RN•Pallard Riccardo Sarzana SP•Palmieri Danilo L'Aquila AQ•Palmieri Raffaele Novara NO•Palminteri Francesco Roma ROMA•Palombarani Antonio Campoleone ROMA•Palombarani Carlo Campoleone ROMA•Palombarani Carlo Campoleone ROMA•Palombarani Carlo Campoleone ROMA•Panebianco Andrea Le Grazie SP•Panetta Daniela Locri RC•Panicali Paolo Forlì FO•Panizza Massimiliano Trento TN•Pannunzio Nicola Montenero DI Bisaccia CB•Pantalone Tito Qualiano NA•Pantani Bruno Rimini RN•Paoloni Domenico Genzano DI Roma ROMA•Papa Paolo Collegno TO•Paparella Roberto Trieste TS•Pappacoda Ferdinando Cesano Maderno MI•Parrino Nicolò Udine UD•Pasetto Anna Vicenza VI•Pasquali Mauro Caviola Falcade BL•Pasquino Pierangelo Novara NO•Patrinicola Paolo Enna EN•Pattavina Natalino Verdellino BG•Pavese Elio Asti AT•Pellegrino Antonio Maddaloni CE•Pellegrino Antonio Cosenza CS•Pelliccia Vincenzo Casalnuovo DI Napoli NA•Pellizzari Stefano S. Giuliano Milanese MI•Pelosi Fabio Roma ROMA•Penza Vito Frz. Madonna Dell' Olmo CN•Perazzini Giovanni Casaleone VR•Perazzoli Massimo Verona VR•Perillo Vittorio Crispiano TA•Peritz Fabrizio Novara NO•Peroni Paolo Livorno LI•Perrone Fabio Gallipoli LE•Pesaresi Gionathan Osimo AN•Peschi Stefano Civitavecchia ROMA•Pessina Andrea Lainate MI•Petracchini Edoardo Tor Lupara DI Mentana ROMA•Pezzolesi Michele Fano PS•Piacente Giuseppe Mirabello Sannitico CB•Piana Daniele Lovere BG•Piazza Gianfranco San Giorgio AI Tagliamento VE•Piazza Matteo Omegna NO•Piazzolla Alessandro Margherita DI Savoia FG•Piccinin Valter Ghirano DI Prata PN•Piccinini Claudio Savona SV•Piccolo Angelo Pioltello MI•Pieroni Roberto Certaldo FI•Pietrini Stefano Napoli NA•Pietrini Stefano Napoli NA•Pietrosanti Alessandro Nettuno ROMA•Pin Aldo Bussero MI•Pinto Sergio Altamura BA•Pinton Paolo Oriago VE•Piredda Ivan Nuoro NU•Pirone Luigi Isernia IS•Pirruccio Michele Catania CT•Pisano Enrico Colleferro ROMA•Piterà Francesco Sezze LT•Pitotti Roberto Roma ROMA•Pizzato Mirko Bolzano BZ•Piazzotta Luca Treppo Carnico UD•Polese Fabrizio Ghezzeno S.G. Terme PI•Pollio Andrea Lama TA•Poma Vito Alessandro Buseto Palizzolo TP•Porcu Giuseppe Silanus NU•Portacci Giovanni Taranto TA•Portoso Mauro Bisceglie BA•Pozza Albino San Bonifacio VR•Prandina Alessandro Olgiate Olona VA•Prat Franco Drusacco TO•Prati Alberto Bosco Chiesanuova VR•Preite Consuelo Milano MI•Presti Salvatore Catania CT•Pricchiazzi Michele Sesto San Giovanni MI•Priore Giorgio Ancona AN•Prudente Giancarlo Merano DI Napoli NA•Puggioni Fernando Oristano OR•Pulcrano Angelo Sora FR•Pulieri Enrico Roma ROMA•Puopolo Alberto Ariano Irpino AV•Pupillo Davide Alberona FG•Puppin Francesco Noventa DI Piave VE•Putzu Marcella Nuoro NU•Quaglieri Michele Vicenza VI•Quaglieri Michele Vicenza VI•Quaglieri Michele Vicenza VI•Quaranta Emanuele S. Albano Stura CN •Radaelli Simone Cassina Nuova DI Bollate MI•Raffaele Dario Merate LC•Raffener Helmuth Naturno BZ•Ragni Stefano Ospedaliccio PG•Ragnoli Michele Loreto AN•Raimondi Maurizio Monterotondo Scalo ROMA•Ramina Massimo Grisignano DI Zocco VI•Raminella Paolo Rovigo RO•Ranaudo Bruno Cuneo CN•Ranzani Filippo Magenta MI•Razza Ivan Aquileia UD•Re Romano Biella BI•Recchi Gaetano Roma ROMA•Redivo Diego Trieste TS•Renda Enrico Genova GE•Rengo Cristian Perugia PG•Restelli Paolo La Spezia SP•Retez Domenico Reggio Calabria RC•Ribaldini Aleardo Mantova MN•Ribuoli Lorenzo Pesaro PS•Riccardi Marco Pinerolo Fraz.Riva TO•Righini Virgilio Camposanto MO•Rigon Annamaria Verona VR•Riosa Vinicio Mirano VE•Rizzi Nicola Verona VR•Rizzo Nicola Francavilla Fontana BR•Rizzotto Maria Milano MI•Rizzuti Nicola Cerenova (Cerveteri) ROMA•Robellino Ernesto Nole TO•Rocchi Athos San Giovanni In Persiceto BO•Roglio Gianpietro Treviglio BG•Romanato Ivan Monza MI•Romani Luigi Roma ROMA•Romano Alessandro Recco GE•Romano Eliseo Roma ROMA•Romei Alessandro Firenze FI•Romeo Francesco Caselle Torinese TO•Romoli Andrea Panzano FI•Ronca Loris Trezzano S/N MI•Roncone Luigi Bari BA•Rondina Floriano Piossasco TO•Roppo Francesco Polignano A Mare BA•Rosa Gianbattista Como CO•Rosadi Massimo Giovi AR•Rosella Massimo Varese VA•Roselli Matteo Tivoli ROMA•Rosi Fabio Porto Santo Stefano GR•Rosiello Antonio Milano MI•Rospo Claudio Roma ROMA•Rossi Paolo Stezzano BG•Rossini Davide San Zenone Al Lambro MI•Rostellato Massimo Milano MI•Rubino Guglielmo Noicattaro BA•Ruggeri Ruggero Cremona CR•Russo Daniele Caltagirone CT•Sabatino Salvatore Ercolano NA•Saggion Alessandro Giaveno TO•Sainati Giovanni Pisa PI•Salvanelli Claudio Ostra AN•Salvaneschi Gianluca Casarile MI•Salvati Stefano Roma ROMA•Sambin Sylvia Torino TO•Sanavio Ediwil Battaglia Terme PD•Sangiaco Fabio Sala Consilina SA•Sanmartin Davide Valdagno VI•Santambrogio Giancarlo Barlassina MI•Santariello Giovanni Roma ROMA•Santelmo Alessandro Salerno SA•Santoro Gabriele Pescara PE•Santoro Pasquale Chiaiano NA•Santoro Pasquale Chiaiano NA•Saporiti Renzo Garbagnate MI•Saraconi Massimo Roma ROMA•Sartoni Luca Ravenna RA•Savio Samuel Bovezzo BS•Savorè Stefano Torino TO•Sberlati Stefano Cervignano Del Friuli UD•Sbolci Sergio Firenze FI•Scabbia Stefano Milano MI•Scandurra Caterina Messina ME•Scano Alberto Quarto S. Elena CA•Scanziani Morgan Romagnano Sesia NO•Scassa Valeria Porto Mantovano MN•Schiavone Vito Roma ROMA•Schinco Davide Milano MI•Scognamiglio Luigi Roma ROMA•Scollo Giovanni Milano MI•Scollo Giuseppe Milano MI•Scollo Paolo Milano MI•Scollo Salvatore Milano MI•Scuotto Pierluigi Sagrado GO•Scurati Gianni Paderno Dugnano MI•Sebastinelli Luigi Roma ROMA•Serafini Adriano Bollengo TO•Serra Roberto Carbonia CA•Serritella Marco Montevarchi AR•Servini Gino Giglio Porto GR•Sestini Andrea Genova GE•Sferra David Roma ROMA•Sforzini Mauro Forlimpopoli FO•Siciliano Cosimo Melissano LE•Sidella Roccangelo Casamassima BA•Silvestrini Alberto Palo Del Colle BA•Simonetti Roberto Lecce LE•Simoni Massimiliano Roma ROMA•Simoni Maurizio Roma ROMA•Siri Alfonso Loiano BO•Sisti Roberto S. Donato Milanese MI•Sivaglieri Fabio Cinisello Balsamo MI•Sivieri Natalino Corbola RO•Sogaro Paolo Vicenza VI•Solari Domenico Lavagna GE•Soldano Carlo Albano Laziale (Cecchina) ROMA•Solitro Stefano Collegno TO•Solli Antonio San Felice DI Cancellò CE•Sorgente Raffaele Borgo Faiti LT•Soriano Giuseppe Molfetta BA•Spagnolo Emanuele Torino TO•Specogna Gilberto Latisana UD•Spellucci Francesco Roma ROMA•Spoleti Marco Marsciano PG•Spurio Adriana Macerata MC•Squillaci Antonio Roma ROMA•Squizzato Claudio Moncalieri TO•Stangarone Antonio Bari BA•Stanzione Giuseppe Salerno SA•Stavola Giuseppe Santa Maria Del Cedro CS•Stefani Salvatore Roma ROMA•Stella Francesco Savona SV•Stevanato Luca Mirano VE•Stilla Filomena Foggia FG•Storoni Massimo Rimini RN•Stradiotti Maurizio Martignana Po CR•Stranges Antonio Borgo Ticino NO•Suigo Stefano Cislago VA•Summa Carlo Pescara PE•Tabaglio Mauro Bagnolo Mella BS•Taborelli Sergio Abbiategrosso MI•Tafari Roberto S. Maurizio Canavese TO•Tambella Luca Sarnano MC•Tammara Daniele Quarto NA•Tangorra Giuseppe Sannicandro DI Bari BA•Tarantola Claudio Belgioioso PV•Tardito Carlo Genova GE•Tassi Gaetano Bondeno FE•Tassoni Francesco Teramo TE•Tavazzani Michele Caravate VA•Taverni Monica Rignano Sull'Arno FI•Teodori Sergio Tolentino MC•Tirelli Franco Padova PD•Tommasin Filippo Caselle DI Selvazzano Dentro PD•Tommasini Patrizia San Giov. Lupatoto VR•Toni Alessandro Genova GE•Toniolo Danilo Vicenza VI•Tonon Ivano Cà Pasquali - Cà Savio VE•Tonon Riccardo Como CO•Tonzani Michele S. Arcangelo PG•Torchio Emmanuele Linauro PV•Torraco Giovanni Foggia FG•Torretta Carlo Busto Arsizio VA•Torretta Giampaolo Luino VA•Torti Fabrizio Genova GE•Tortonese Paolo San Giuliano Vecchio AL•Tosi Leano Balbido Fr.Di Bleggio Superiore TN•Tosi Stefano Verona VR•Toti Walter Montalenghe TO•Toto Francesco Padova PD•Trambusti Paolo Torino TO•Tramontano Gennaro

Napoli NA•Trivisonno Gennaro Campobasso CB•Troian Simonetta Grado GO•Trombetta Paolo Foligno PG•Trombini Maria Luisa Asti AT•Tronchetti Giulio Lappato LU•Turis Pierfranco Olbia SS•Ucciero Vincenzo Villa Litterno CE•Ulisse Silvio Taranto TA•Urizio Alessandro Duino Aurisina TS•Usai Paolo Assemini CA•Vacca Marco Quartu Sant'Elena CA•Valecce Lorenzo Milano MI•Valeri Attilio Rossiglione GE•Valerto Ruggiero Margherita Di Savoia FG•Valiante Filippo Salerno SA•Vanni Marcello Roma ROMA•Vannucci Marco Masotti - Serravalle P.te PT•Vedovato Paolo Trebaseleghe PD•Vendittozzio Agostino Montemurlo PO•Vendrame Carmen Artega UD•Ventura Muzio Roma ROMA•Venturi Enrico Forlì FO•Venturi Gianluca Firenze FI•Venturi Marco Lastra A Signa FI•Verdini Loris Chiaravalle AN•Verga Massimo Novara NO•Vergata Antonio Garbagnate Milanese MI•Vernacchio Dario Milano MI•Veronese Roberto Riva Del Garda TN•Verrecchia Hervé Toni Arce FR•Vettoretto Damiano Cornuda TV•Vianello Enrico Macugnaga VB•Vignola Michele Cologno Monzese MI•Vignudelli Michael Castelfranco Emilia MO•Villa Davide Genova GE•Villa Ennio Bordighera IM•Villani Davide Cattolica RN•Vincenzi Andrea Bologna BO•Vincioni Luca Castiglion Fiorentino AR•Vincitorio Vincenzo Fombio LO•Virgilio Carmelo Catania CT•Viscido Antonio Firenze FI•Vitale Claudio Napoli NA•Vitale Massimiliano Roma ROMA•Vitali Maurizio Bergamo BG•Vitari Dario Triuggio MI•Viviani Fabio Fane VR•Vogri Mauro Cividale Del Friuli UD•Volcizzi Guerino Monfalcone GO•Volpato Sergio Pianezze San Lorenzo VI•Vulcano Emanuele Napoli NA•Zaccari Antonino Reggio Calabria RC•Zaganelli Davide Massafascaglia FE•Zambello Oscar Pavarolo TO•Zambon Davide Catena Di Villorba TV•Zambon Paolo Susegana TV•Zamboni Riccardo Bassignana AL•Zampieri Marco Belluno BL•Zanellino Michele Torino TO•Zangari Aurelio Messina ME•Zangari Tiziana Ravenna RA•Zarantonello Fabio Genova GE•Zeffiro Emilio Di Giuseppe Larino CB•Zerbini Mauro Genova Pra GE•Zimolo Ferdinando Gradisca D'Isonzo GO•Zirardo Flavio Buia UD•Zucca Giovanni Roma ROMA•Zuco Giuseppe Rosario Valanidi RC•Zuin Saverio Castelminio Di Resana TV•

Vincono un abbonamento alla vostra rivista Futura preferita

Accardo Enzo Desio MI•Albrizio Vincenzo Valenzano BA•Amadori Riccardo Rovereto TN•Arcamone Massimo Bari BA•Asti Silvia Fornaci Di Barga LU•Balisi Davide Genova GE•Banfi Adelio Rho MI•Beghini Federico Villafranca Di Verona VR•Belletti Maurizio Casabianca Di Fermo AP•Bellinelli Giorgio Lecce LE•Bignardi Evaristo Mirandola MO•Bohnier Rinaldo Beinasco Fr. Borgaretto TO•Borella Damiano S. Bonifacio VR•Borsello Roberto Asti AT•Bosich Luciano Milano MI•Briz Irene Dongo CO•Brunetto Roberto Villafranca VR•Bruni Mario Bruno Putignano Pisano PI•Cambiati Marina Cremona CR•Capone Vincenzo Acerra NA•Capozzolo Enzo Cesena FO•Carelli Claudio Roma ROMA•Carnevali Paolo Monza MI•Catani Pietro Monterosso Stazione AN•Cavicchi Aristide Acireale CT•Chiodi Stefano Marina Di Montemarciano AN•Ciarniello Alessio Roma ROMA•Consonni Sergio Milano MI•Coppari Ferruccio Santa Maria Nuova AN•Corda Giacomo Lipari ME•Costa Edo Sorbara MO•Cuccurullo Mariano Napoli NA•D'Ermilio Gianfranco Bellaria RN•De Biasi Alessandro Quistello MN•Del Fabbro Francesco Tavagnacco UD•Di Mambro Andrea Roma ROMA•Disi Massimiliano Casamarciano NA•Donatore Franco Casoria NA•Eupizi Rino Asti AT•Facchin Claudio Portogruaro VE•Fanti Egizia Venezia VE•Florele Giambattista Oriago Di Mira VE•Furlan Giampaolo Visnà TV•Garasi Vito Francesco Corsico MI•Gattone Michele Borgomanero NO•Goffi Claudio Torino TO•Guerrini Agostino Castel Di Sangro AQ•Hammam Tarek Roma ROMA•Iazzetta Massimo Cusano Milanino MI•Leopardi Giuliana Senigallia AN•Lo Galbo Santo Palermo PA•Lobba Andrea Altavilla Vicentina VI•Maggiolo Francesco Lavinio ROMA•Magliocco Giuseppe Siracusa SR•Manconi Pier Luigi Abbasanta OR•Mauro Enea Teor UD•Mencarelli Miria Cinisello Balsamo MI•Menga Vito Monopoli BA•Menozzi Carlo Rivalta RE•Molinari Gabriele Corbetta MI•Monte Gaetano Palermo PA•Montevicchi Goffredo Bologna BO•Morisi Fabio S. Giovanni In Persiceto BO•Mortari Sergio Cinisello Balsamo MI•Motta Giuseppe Pognano BG•Mularoni Patrick Rimini RN•Mura Marco Cagliari CA•Murra Cesare Omegna VB•Nereggi Lucia Anagni FR•Odorisi Giannino Maltignano AP•Pari Lanfranco Roma ROMA•Parisi Achille Vibo Valentia VV•Pellegrino Giovanna Roma ROMA•Pinna Francesco Alghero SS•Piovano Davide Caselle TO•Pistillo Massimo Torino TO•Ramponi Cristiano Casumaro FE•Ranucci Fiorello Roma ROMA•Renzi Adriano Roma ROMA•Riva Emanuele Senago MI•Ronconi Daniele Milano MI•Rossetti Marco Ivrea TO•Sbardella Fabio Roma ROMA•Scamardi Raffaele Roma ROMA•Schiena Luigi Foggia FG•Schwarzenberg Edoardo Roma ROMA•Scopece Roberto Foggia FG•Sepe Angelo Roma ROMA•Serino Antonio Napoli NA•Sgroi Renato Roma ROMA•Sicura Paolo Palermo PA•Sinisi Alessandro Santolcese GE•Testa Giovanni Castelforte LT•Tiso Giuseppe Eboli SA•Tollini Alberto Milano MI•Ummaro Teresa Portici NA•Vaccari Massimo Reggio Emilia RE•Vasta Paolo Roma ROMA•Zaccari Ambrogio Ferentino FR•Zanardo Luca Castagnole TV

Vincono un Futura Games

Beccu Claudio Cagliari CA gioco futura•Castaldo Mauro Pomigliano D'Arco NA gioco futura•Ceresato Giorgio Mezzocorona TN gioco futura•Chiappini Marco Ceparana SP gioco futura•Chiodi Stefano Marina Di Montemarciano AN gioco futura•Cremaschi Claudio Bergamo BG gioco futura•Etter Davide Paderno Dugnano MI gioco futura•Francia Stefano S.M. Di Trecate NO gioco futura•Girardi Giovanni Pavone Canavese TO gioco futura•Iannaccone Pasquale Napoli NA gioco futura•Laricchia Michele Triggiano BA gioco futura•Pisicchio Luigi Villanova (Di Guidonia) ROMA gioco futura•Salvador Christophe Ovada AL gioco futura•Salvatti Samuele Peschiera Borromeo MI gioco futura•Scazzocchio Simone Roma ROMA gioco futura•Simonetti Carlo Quartu Sant' Elena CA gioco futura•Troise Bruno Napoli NA gioco futura•Vicinelli Paolo Crevalcore BO gioco futura•Zovatto Matteo Pramaggiore VE gioco futura•

Vincono un accessorio per telefonia mobile A&C Unicell

Angioloni Stefano Orbetello GR•Antonazzo Oronzo P. Valleceppi PG•Baglioni Ferruccio Civitavecchia ROMA•Ballerini Andrea Fiorano MO•Ballis Marco Grosio SO•Barbuto Nicola Gagliato CZ•Battista Francesco Lama TA•Battistini Francesco Cesena FO•Bertani Ferdinando Staranzano GO•Biagi Giuseppe Spilamberto MO•Bicci Lorenzo Brescia BS•Biviano Antonio Venetico Marina ME•Blandini Rosario Catania CT•Bosello Marcello Malnate VA•Bove Alessandro Nocera Inferiore SA•Bracci Mirco Villa Pitignano PG•Brandimarte Roberto S. Benedetto Del Tronto AP•Bulosan Jonathan Napoli NA•Buonocore Angelo Paruzzaro NO•Calderini Luca Ivrea TO•Capecci Simone Firenze FI•Carolla Antonio San Giorgio Del Sannio BN•Carro Simonetta Cagliari CA•Cervellera Mauro Martina Franca TA•Chiodi Stefano Marina Di Montemarciano AN•Civittelli Laura Orbetello GR•Coccia Roberto Roma ROMA•Colasanti Antonio Frosinone FR•Congiu Paolo Bonarcado OR•Congiu Paolo Bonarcado OR•Contavalli Luca Bologna BO•Conti Stefano Roncadelle BS•D'Agostino Ciro Ercolano NA•D'Angelo Umberto Bergamo BG•D'Emilio Riccardo Teramo TE•De Simone Antonio Prato PO•Di Lauro Giuseppe Scafati SA•Di Matteo Antonio Portico CE•Durazzi Michela Marotta PS•Federico Ernesto Pesaro PS•Ferretti Davide Riolo Terme RA•Galeazzi Roberto Saronno VA•Garbarino Andrea Andora SV•Ghidini Stefano Cremona CR•Ghioni Maurizio Sesto San Giovanni MI•Giuli Michele Castiglioncello LI•Gualco Gianluca

Viguzzolo AL•Guariglia Ciro Angri SA•Iannili Emiliano S. Polo Dei Cavalieri ROMA•Ilardi Giuseppe Napoli NA•Intonato Francesco Cavenago Brianza MI•Lena Massimiliano Livorno LI•Lomuscio Pasquale Salerno SA•Lovecchio Vittorio Conversano BA•Marini Pier Giorgio Cesena FO•Mascia Efisio Laives BZ•Mattavelli Marco Bussero MI•Mazzone Nicola Napoli NA•Minniti Annunziato Catanzaro CZ•Monari Matteo Osteria Grande BO•Monti Alessandro Pregnana Milanese MI•Mordini Lorenzo Riccione RN•Morini Marco Monsummano Terme PT•Muratore Vincenzo Cologno Monzese MI•Novaretti Garbin Angelo Pierpaolo Vicenza VI•Offredi Francesco Almenno San Salvatore BG•Orlandi Maurizio Milano MI•Palella Antonio Brindisi BR•Palombo Adriano Cassino FR•Paolucci Andrea Velletri ROMA•Paradisi Enrico Foligno PG•Parlato Luigi San Genesio Ed Uniti PV•Pastorino Stefania Rivarolo GE•Peluso Matteo Lecco LC•Petri Francesco Rosignano Solvay LI•Pezzolesi Michele Pesaro PS•Pierri Giuseppe Modena MO•Pisciotta Luigi Messina ME•Pozzi Daniele Capriano Di Briosco MI•Prada Marco Trezzano S/N MI•Ramonda Mauro Busca CN•Rimoldi Renzo Saronno VA•Rizzo Stefano Castro LE•Ronci Claudio Spoltore PE•Sacco Antonino Ribera AG•Sanna Francesco Livorno LI•Santini Augusto Como CO•Sciarrini Antonio Montecelio ROMA•Somaschini Tiziano Albese Con Cassano CO•Tarnoldi Paolo Milano MI•Torelli Marco Pegognaga MN•Tumminia Umberto Busto Arsizio VA•Uberti Moreno Dalmine BG•Vassena Umberto Valmadrera LC•Vesce Biagio Ercolano NA•Vezzani Antonio Treglio CH•Vitelli Michele Alife CE•Zanoletti Alberto Bodio Lomnago VA•Zanti Diego Novara NO•Zizzari Luigi Milano MI•

Vincono un pacchetto software Uninstaller by Questar

Acunzo Domenico Torre Del Greco NA•Albassini Riccardo Tortona AL•Alberici Maurizio Bettola PC•Alessi Irene Gela CL•Argucci Melbourne Maltignano AP•Artioli Paolo Modena MO•Artusa Giuseppe Settingiano CZ•Augugliaro Salvatore Valderice TP•Azara Salvatore Nuoro NU•Bamoussa A. Hakim Roma ROMA•Barbetta Marco Pescara PE•Barone Vincenzo Santa Lucia di Cava SA•Barricelli Pietro Casoria NA•Baselice Laura Castellammare Di Stabia NA•Bertinelli Silvio Vedano AL•Lambro MI•Bertini Giandomenico Modena MO•Bertolini Andrea Livorno LI•Bonaccini Mauro San Giovanni Valdarno AR•Bongo Michele A. Ariano Irpino AV•Boscolo Antonio Casale Corte Cerro VB•Bottini Federico Lodi LO•Bredolo Giovanni Milano MI•Buffagni Giacinto Modena MO•Cafagna Giovanni Barletta BA•Canella Claudio Grantorto PD•Capelli Stelvio Busalla GE•Cargnel Giuseppe Pieve Di Cadore BL•Carroli Giacomo Mestre VE•Casali Luca Borgo Maggiore (Rep. San Marino) R.S.M. Casanuova Paolo Lizzanello LE•Caso Ciro Rimini RN•Castagno Graziano La Morra CN•Catalano Michele Angelo Roma ROMA•Catone Marco Cava Dei Tirreni SA•Cazzaniga Giuseppe Verano Brianza MI•Cecchini Giuseppe Orbetello GR•Ceresa Sergio Salerano Sul Lambro LO•Chiarizia Pierluigi L'Aquila AQ•Ciaramaglia Giuseppe Formia LT•Ciarrocchi Stefano Ascoli Piceno AP•Ciccarelli Domenico Orbassano TO•Cocco Fabrizio Proserpio CO•Colabello Pietro Bagheria PA•Colao Raffaele Luino VA•Consonni Andrea Garbagnate MI•Contran Thomas Paderno Dugnano MI•Coppola Teresa Cava Dei Tirreni SA•Cortona Umberto Boscomarengo AL•Cosi Marco Albino (Bondo) BG•Costanzo Francesco Frattamaggiore NA•D'Anna Domenico Acerra NA•De Boni Davide Mergozzo VB•De Cesare Donato Settimo Torinese TO•De Simone Francesco Chiavari GE•De Vitis Alessandra Latina LT•Di Fabio Dino San Salvo CH•Di Fonso Luca Biandronno VA•Domesi Paolo Roma ROMA•Fabbri Riccardo Martorano (Cesena) FO•Facchetti Pierpaolo Rodengo Saiano BS•Fangelli Emilio Assisi PG•Fanucci Giorgio Conegliano TV•Faraci Alberto Voltorre Di Gaviate VA•Federici Ugo Nettuno ROMA•Feliziani Emanuele Viterbo VT•Fermanelli Maurizio Tolentino MC•Ferrari Ivano Carpi MO•Ferraro Carlo Genova- Pontex GE•Ferretti Gerolamo Chiavari GE•Fidale Massimiliano Segariv CA•Finardi Roberto Casalmaggiore CR•Fiorenza Francesco Cusano Milanino MI•Formoso Mario Cosenza CS•Fortunato Vincenzo Cannobio VB•Fragola Alda Passaggio Di Bettona PG•Franchitti Marcello Pozzoli IS•Francini Fabio Genova GE•Frascolino Angelo Cassano Spinola AL•Garzonio Rudy Somma Lombardo VA•Gasparri Stefania Rovello Porro CO•Gavioli Andrea Modena MO•Geria Luciana Genova GE•Giardini Marco Fulvio Bagni Di Tivoli ROMA•Giavotto Giovanni Rivarolo GE•Giella Emiliano Ferentino FR•Giovannelli Daniele Monsummano Terme PT•Giusti Gabriele Campi Bisenzio FI•Gotti Riccardo Torbiato di Adro BS•Grossi Nicola Canosa BA•Gualeni Paolo Gravedona CO•Guerrera Valter Brugherio MI•Guerrina Davide Fossano CN•Lancioti Renzo Marina Palmense AP•Laudadio Alessio Trento TN•Ledda Alex Trieste TS•Lestini Giampiero San Mariano PG•Leverato Federico Bolzano BZ•Lezzoli Massimo Papozze RO•Lojacono Gianfranco Venezia VE•Longo Salvatore Roma ROMA•Longordo Giuseppe Aquileia UD•Lorenzi Stefano Conegliano Laudense LO•Lotoro Fabio Salerno SA•Maculan Gianluigi Varese VA•Maddalena Fabrizio Rozzano MI•Magistro Carmelo Palermo PA•Magro Emanuele Canegrate MI•Mainardi Diego Casalmorano CR•Manai Giovanni Oristano OR•Mandatori Sergio Tor Lupara ROMA•Mangoni Luca Fornacette PI•Manzo Giuseppe Nola NA•Marchi Luigi Mediglia MI•Mariotti Fabrizio Monterotondo ROMA•Martella Massimiliano Civitavecchia ROMA•Maruzzi Pietro Firenze FI•Masola Nicola Napoli (Fuorigrotta) NA•Massimo Pignone D.C Antonio Roma ROMA•Matera Francesco Laterza TA•Mattei Gianluca Roma ROMA•Mattera Francesco Vetralla VT•Mazzolani Marino Imola BO•Mazzoni Gabriele Torre Del Lago LU•Mercuri Antonio Sessa Arunca CE•Montecchi Carlo Serramazzoni MO•Moscati Luisa Nola NA•Mugnai Riccardo Scandicci FI•Mulè Ignazio Racalmuto AG•Mussini Marco Cornigliano GE•Nanni Roberto Roma ROMA•Neri Rodolfo San Genesio ed Uniti PV•Orlando Gianfranco Gela CL•Padovani Paolo Reggio Emilia RE•Paini Marcello Felegara PR•Papini Roberto Milano MI•Pauli Gaetano Lizzano TA•Pea Paolo Roma ROMA•Perduca Massimiliano Tortona AL•Peri Stefano Capriolo BS•Perinelli Carlo Porotto FE•Perrone Fabio Torino TO•Perugini Emilio Mezzolombardo TN•Perusco Cesare Trieste TS•Peryni Gianpaolo Milano MI•Petitto Antonio Rivoli TO•Piccinin Graziano Trieste TS•Piscitelli Giacomo Alessandria AL•Pitzalis Gianluigi Cagliari CA•Porta Renzo Guanzate CO•Priano Giorgio Gravina Di Catania CT•Puppi Alessio Cervinia AO•Radaelli Luca Milano MI•Rauso David Roma ROMA•Reordino Simone Crescentino VC•Ricca Carlo Sasso Marconi BO•Rigon Matteo Scurelle Valsugana TN•Rimoldi Marta Saronno VA•Rinolfi Daniele Borgovercelli VC•Rivetti Antonio Legnano MI•Rizzo Alfredo Asti AT•Russo Luigi Casoria NA•Sabatino Massimiliano Roma ROMA•Sanfelici Dante Milano MI•Sanna Gianfranco Cagliari CA•Schingaro Roberto Casale Monferrato AL•Scotti Fiorenzo Milano MI•Serpe Alfonso Torre Del Greco NA•Signori Gabriele Valstagna VI•Sismondi Riccardo Castagnole Piemonte TO•Sisto Felice Bari BA•Sonzogni Domenico Zogno-Ambria BG•Soprani Marco Milano Marittima RA•Sosso Matteo Genova GE•Speranza Michele Bollate MI•Succi Roberto Tresigallo FE•Tagliaverga Vittorio Legnano MI•Tassan Stefano Gorizia GO•Teroni Bernardo Nova Milanese MI•Tirinato Fabio Milano MI•Tomaselli Marco Roma ROMA•Tonutti Ermes Modena MO•Toria Gianluca Ardea ROMA•Torres Francisco Milano MI•Trevisi Francesco Milano MI•Tumminia Ettore Acqui Terme AL•Turano Enrico Ostia Lido ROMA•Ugolini Luca Milano MI•Valente Marco Antonio Tradate VA•Valgimigli Mattia Forlì FO•Venerucci Fabiana Milano MI•Vercelli Lorenzo Fermo AP•Vianello Elsa Venezia VE•Vignudelli Willer Modena MO•Vilonna Antonio Pozzuolo Martesana MI•Viola Massimiliano Caravate VA•Viola Vincenzo Gaeta LT•Xamin Paolo Castelcucco TV•Zampedi Giampaolo Savigliano CN•Zanolin Dino Bussero MI•Zanon Fabio Treviso TV•

fun to ride on

KYMCO

DEFEND CD

AC UNICELL

Questar

FUTURA PUBLISHING RINGRAZIA:

YAMAHA

YAMAHA MUSIC ITALIA S.p.A.

A.R.P.

m. casale bauer

EPSON

M

de m...

MicroHelp



Hai bisogno di qualcosa, amico?



Qui le cose si mettono male...

Nato da uno dei film più visti della passata stagione, **Congo** non è altro che l'ennesimo progetto della Sega of America che ha avuto il proprio inizio più di un anno fa (praticamente si può dire che la programmazione del gioco sia iniziata con la produzione della pellicola cinematografica!). Ambientato in un'impervia e quanto mai inospitale regione dell'Africa, **Congo** vi pone al comando di un manipolo di prodi scienziati che, partiti alla ricerca della città di Zinji, si troveranno costretti a dover fronteggiare un'inaspettata serie di pericoli. Prima di voi già un'altra spedizione si era avventurata nella stessa regione alla ricerca di un particolare diamante da utilizzarsi come base per un nuovo sistema di telecomunicazioni; sfortunatamente però tutti i membri del plotone svanirono in circostanze a dir poco misteriose e ora la stessa cosa potrebbe accadere anche a voi! A questo punto immagino che molti cominceranno a preoccuparsi... Calma ragazzi, calma... Non abbiate timore, questo gioco infatti non è l'ennesima

avventura interattiva tutta grafica e niente arrosto, bensì si tratta di un titolo completamente diverso. I programmatori del game infatti hanno utilizzato il plot del film come base per creare l'ambientazione di gioco che è stato poi sviluppato con una struttura in perfetto stile **Doom**. Il game infatti si snoda attraverso una serie schemi ambientati prima nel folto della foresta e poi all'interno della stessa città di Zenji fino a raggiungere un complesso sistema di grotte e cunicoli sotterranei. Lungo il tragitto potrete recuperare alcuni gadget abbandonati dalla spedizione precedente ai quali si affiancheranno poi una vasta serie di pietre preziose che dovranno essere scovate e raccolte per poter mantenere alto il morale del vostro gruppo. I vari livelli risultano piuttosto complessi ed estesi oltre che infarciti di un sacco di puzzle ed elementi strategici. L'azione di gioco però a volte è fin troppo frenetica, così che ci si ritrova più che altro a sparare a casaccio. Di cloni di **Doom** sul Saturn non ce ne sono poi molti, ma di un titolo come questo non ne avremmo mai sentito la mancanza.

CONGO

SOGNI D'ORO

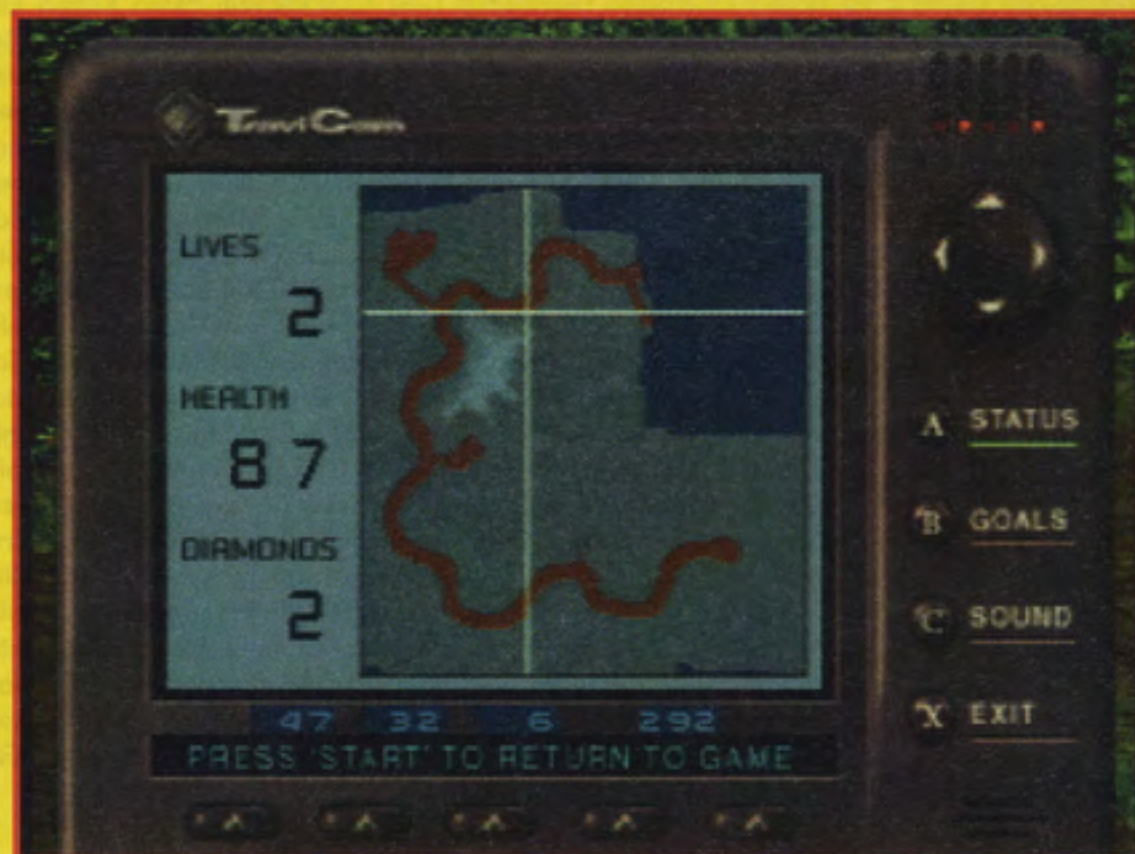
Il gioco è diviso in una serie di schemi, ognuno dei quali corrisponde a un giorno durante i quali i giocatori dovranno riuscire a raggiungere determinate zone della mappa. Ogni giornata inizia con un messaggio proveniente dal satellite dal quale potrete apprendere tutte le informazioni necessarie al proseguimento della vostra missione. La prima segnalazione per esempio vi porterà attraverso la prima zona della foresta alla ricerca del relitto di un aeroplano che dovrà essere scovato e ispezionato prima che una serie di ragni velenosi vi trovino e vi imbozzolino per bene. Semplice, vero?



Basta! Insomma, non se ne può più! Non so proprio cosa farmene di un altro serpente a due teste impagliato! Voglio qualcosa di nuovo!



Questa scala mi sembra quella che porta in redazione...





BURN BABY BURN

Nella perfetta tradizione di tutti i cloni di **Doom** anche in questo caso il vostro armamento di base sarà costituito da una semplice e misera pistola. Fortunatamente però, con il progredire della vostra avventura, potrete mettere le mani su

tutta una serie di armi (in totale sono quattro) abbandonate dalla spedizione precedente. Tra i vari gingilli che potrete portare con voi vi segnaliamo un utilissimo fucile a pompa al quale si vanno poi ad affiancare un piccolo lanciarazzi portatile e un fucile mitragliatore davvero devastante. Tuttavia l'arma migliore è indubbiamente il cannone laser che troverete nelle ultime fasi di gioco. Grazie a questo simpatico aggeggio infatti potrete fare a fette qualunque cosa vi si pari davanti senza starvi a sbattere più di tanto. Davvero radicale! A questo punto però mi sorge un dubbio: ma se queste armi sono così potenti com'è che la spedizione precedente è stata letteralmente fatta a pezzi? Hmmm... Qui c'è qualcosa che non quadra...



Il cannone laser "alla Star Trek" è indubbiamente l'arma più potente di tutto il gioco. Una volta che avrete localizzato e recuperato i suoi tre componenti tutto quello che vi resterà da fare non sarà altro che assemblarli in modo corretto per utilizzarlo come si deve (e soprattutto per evitare che vi scoppi in faccia!). Una volta fatto ciò, non vi resterà altro che procurarvi un bel paio di occhiali da sole dopo di che potrete dar sfogo ai vostri istinti più distruttivi!

COMMENTO



Peccato, dalle indiscrezioni che circolavano e dalle anticipazioni che erano arrivate in redazione sembrava proprio che questo dovesse essere un gran bel gioco. Ora invece ci troviamo fra le mani la versione definitiva di **Congo** e la prima reazione che mi viene in mente è quella di usare il CD come frisbee. Che delusione! E' il classico clone di **Doom** che non introduce nulla di nuovo rispetto agli altri titoli del genere. A questo aggiungete che la grafica è carina, ma nulla di più, e che i

IL PIANETA DELLE SCIMINIE

A differenza della pellicola cinematografica, in **Congo** i nemici che vi troverete a dover fronteggiare durante il gioco non saranno composti solo ed esclusivamente da un nugolo di scimmie impazzite. La fauna del game infatti annovera tra le proprie fila una gran varietà di altri animali tutti dannatamente forti e pericolosi. Sarete infatti costretti a battervi, oltre che con gli oranghi sopracitati, anche con tutta una serie di ragni, lucertole e serpenti marini senza dimenticare poi gli immancabili giganti di pietra e una vasta serie di monoliti dall'aspetto alquanto minaccioso.

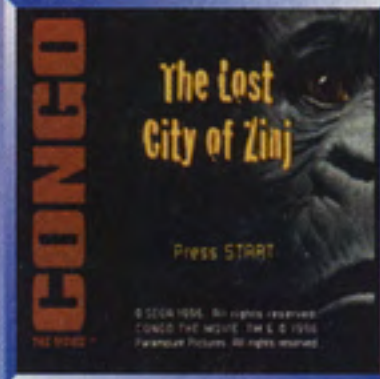


COMMENTO



Ahi, cominciano ad arrivare... Per mesi sono usciti su PC decine di cloni di **Doom** (fino a saturare il mercato) e ora la stessa operazione pare cominci pure sul Saturn. Niente di male se i prodotti fossero di buon livello, ma se tutti i titoli sono come questo **Congo** ci aspettano mesi mooolto tristi. Penso che se si voglia entrare in un campo competitivo come quello degli sparatutto in soggettiva si debba quanto meno introdurre delle minime innovazioni. Qui invece non c'è nulla del genere: tutto scorre nella più completa monotonia, nulla di diverso per livelli e livelli. Se a questo aggiungiamo che in certi punti si deve agire solo di riflessi lasciando completamente perdere ogni tipo di strategia, otteniamo il quadro piuttosto desolante di una conversione che cadrà presto nel dimenticatoio.

I livelli sono di una monotonia bestiale e capite il perché di una valutazione globale così bassa. Dispiace ancora di più perché di giochi del genere sul Saturn non ce ne sono ancora molti e nessuno di questi è veramente realizzato come si deve. Aspettiamo: sicuramente questo filone avrà ancora molto da offrire.



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

ARCADE/ADVENTURE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

78

Non malissimo, ma sul Saturn sarebbe lecito aspettarsi di più, sia per quanto riguarda la definizione che le animazioni

SONORO

72

Le musiche ricreano abbastanza bene l'atmosfera di tensione
Gli effetti sonori invece non sono per nulla all'altezza delle aspettative

GIOCABILITÀ

74

E' **Doom**, non è difficile capire cosa devi fare: sparare!
A volte l'azione diventa così concitata da risultare fin troppo caotica

LONGEVITÀ

68

La varietà è piuttosto bassa e le situazioni che vi vengono proposte si assomigliano l'un l'altra

GLOBALE

74

Un clone di **Doom** di modesta qualità: potrà forse avere un minimo successo perché sul Saturn non ci sono molti titoli del genere



DARK SAVIOR



Certo che nei videogame ne succedono di cose strane! Praticamente uno va a letto la sera e alla mattina successiva si trova il paese invaso da mostri e demoni affini che, nella migliore delle ipotesi, si limitano a distruggere tutto quello che gli capita a tiro e a rapire le vostre compaesane più carine (mica scemi però!). Sembra quasi che i poveri avventurieri abbiano un abbonamento a catastrofi, pestilenze, e massacri affini dalle quali non si riesce assolutamente ad avere via di scampo come dimostra anche questo **Dark Savior**. Per qualche strano e oscuro motivo infatti, voi (i soliti paladini) siete stati scelti tra centinaia e centinaia di giovani del vostro villaggio per scortare una nave che trasporta un pericolosissimo mostro. Sfortunatamente però, poco dopo la partenza, il caro demone decide di andare a farsi una bella passeggiata e così, dopo aver piegato le sbarre e divorato un membro dell'equipaggio di passaggio, si dilegua nei meandri del vascello. A questo punto entrate in scena voi che, nei panni di un baldi eroe, decidete di prendere in mano la situazione e di ricattare la creatura fuggita. Già, siete pieni di buoni propositi, tuttavia c'è un piccolo problema. Infatti prima di poter mettere le vostre mani sulla piccola creaturina dovrete riuscire a trovarla, il che non è certo una impresa facile. La nave sulla quale siete imbarcati è grande, dannatamente grande, (sembra quasi una sorta di città galleggiante) e il problema è che sarete costretti a esplorarla da cima a fondo e per giunta tutta da soli! Inoltre il mostro a cui date la caccia non è totalmente fesso per cui ha pensato bene di bloccare buona parte dei passaggi e di porte di cui è dotata la nave in modo da limitare al massimo i vostri spostamenti. Con una simile se-

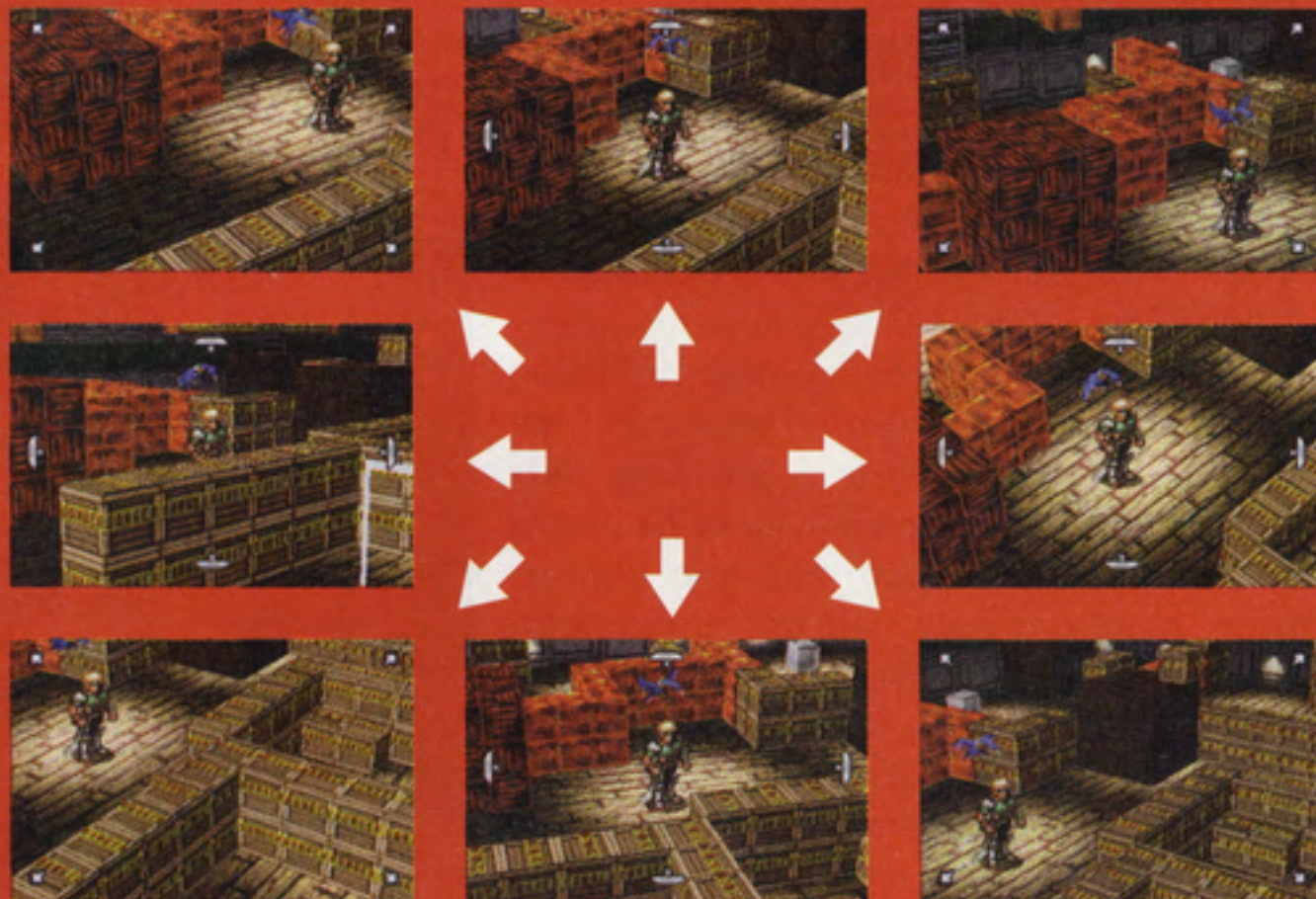
rie di premesse non c'è da meravigliarsi che questo **Dark Savior** risulti un titolo caratterizzato da una gran quantità di elementi strategici, nonché da una gran numero di puzzle che conferiscono al gioco un carattere prettamente adventure. Le caratteristiche migliori di questo prodotto tuttavia sono da ricercarsi, oltre che nella trama, anche in un nuovo approccio grafico che, avvalendosi delle grandi capacità del 32-bit Sega, ha consentito ai ragazzi della Climax di realizzare un titolo veramente fuori dal comune. Infatti, oltre all'ottima realizzazione tecnica, **Dark Savior** vanta anche un particolare sistema di visuali multiple grazie al quale sarà possibile variare in qualsiasi momento l'inquadratura di gioco in quattro differenti direzioni. Questo fatto consente al giocatore di godere di una maggiore libertà d'azione nonché di poter ispezionare anche zone dello schermo che altrimenti risulterebbero coperte dal fondale. E' infatti possibile inquadrare ogni locazione dall'alto, dal basso e da lato a lato proprio come se ci trovassimo realmente al centro di una stanza. Questo fatto rende **Dark Savior** un prodotto realmente innovativo, oltre che estremamente più flessibile e complesso di tutti gli altri RPG usciti finora. Sfortunatamente al momento l'unica versione disponibile del gioco è quella giapponese il che risulta, oggettivamente, un discreto limite. Come abbiamo già detto in precedenza infatti il titolo in questione pone la sua enfasi su una vasta serie di enigmi e di puzzle per la risoluzione dei quali è necessario conoscere, almeno un pochino, la lingua del paese del Sol Levante. Davvero una disdetta, tuttavia non c'è da disperarsi: la Sega infatti ha annunciato che la versione inglese del gioco sarà disponibile nel giro di un paio di settimane dall'uscita della versione giappo per cui non avete assolutamente nulla di che preoccuparvi cari i miei avventurieri senza macchia e senza paura.





LOOK AT ME!

Il mondo di **Dark Savior** è stato costruito utilizzando una serie di superfici in 3D che sono state poi mappate con la consueta sfilza di sprite. La varietà del texture è veramente notevole e comprende, oltre a una buona ricchezza di dettagli, anche una gran varietà di effetti quali riflessi, sorgenti di luce fisse e in movimento, nonché trasparenze varie. L'aspetto più rivoluzionario del gioco tuttavia risiede nel particolare sistema di gestione delle varie locazioni che consente al giocatore di ruotare e zoomare tutte le stanze presenti nel game. Una cosa estremamente importante poi è il fatto che questa trovata non sia stata utilizzata dai programmatori a livello meramente grafico, ma sviluppata e implementata in modo da eliminare tutte quelle limitazioni di movimento e di azione che avevano caratterizzato fino a oggi tutti i giochi basate su questo tipo di visuale.



Hmmm... Chissà cosa staranno preparando di buono per cena!



Sapevo dell'esistenza dei tappeti volanti, ma certo non mi sarei mai immaginato di imbartermi in alcune piastrelle a reazione!



Un bel fendente è sempre il modo migliore per aprire un dialogo in maniera cortese ed educata





COMMENTO



Grande, grande, grande! Questo **Dark Savior** per Saturn è davvero un gioco con i fiocchi. Tutto è stato studiato fin nei minimi particolari: la grafica è ricca di colori e di dettagli, lo scrolling dello schermo è molto fluido, mentre i vari personaggi salgono e scendono dai vari ponti della nave in tutta scioltezza e tranquillità. Tanto di cappello ai ragazzi della Climax per quel che riguarda poi il sistema di inquadrature multiple grazie al quale è possibile ispezionare anche i più piccoli anfratti del vascello e addentrarsi in zone anche poco raccomandabili. Il tutto poi è stato miscelato con una struttura di gioco dinamica e discretamente ricca di azione dove però i vari puzzle rivestono sempre un ruolo fondamentale. Da questo punto di vista direi che **Dark Savior** assomiglia in maniera impressionante a **Darkstalker** con il quale presenta diverse analogie a livello di struttura. Insomma ragazzi ci troviamo di fronte a un vero e proprio capolavoro, un grande concentrato di grafica e giocabilità che non può assolutamente mancare nella soffitta di qua-



COMMENTO



Il Saturn si sta affermando sempre più come il 32-bit ideale per tutti gli amanti degli RPG e delle avventure. E' passato solo un mese dall'uscita di due veri e propri capolavori come **The Story of Thor** e **Shining Wisdom** quand'ecco che dal nulla se ne spunta la Climax con un gioco, non solo tecnicamente impressionante, ma anche dannatamente giocabile e dotato di una struttura e di un gameplay realmente innovativi. La possibilità di variare l'inquadratura in qualsiasi istante ha infatti permesso ai programmatori di **Dark Savior** di utilizzare in maniera massiva l'intera mappa di gioco eliminando tutti quei "punti morti" presenti in altri giochi caratterizzati da una visuale in 3D isometrico. A tutto ciò si vanno poi ad aggiungere un ga-

meplay e una trama veramente avvincenti e ben strutturati caratterizzati da un

ottimo mix di fasi action (simili a quelle presenti in

Darkstalker) con un sac-

co di puzzle, molti dei quali metteranno davvero a dura prova

le nostre abilità di prode sterminatore di mostri. Purtroppo però anche in questo

caso, come era già accaduto per **Shining Wisdom**, mi tocca l'ingrato compito di avvi-

sarvi riguardo gli inconvenienti che potrebbero capitarvi giocando alla versione jappo di questo titolo. Esistono infatti un serie di enigmi

che necessitano di un minimo di comprensione del testo (o di tanta, tanta fortuna!) senza la quale potrebbe capitarvi di fare dentro e

fuori da una stanza per giornate intere! Lo so, è frustrante, però l'unico consiglio che posso darvi (a meno che non vogliate iscrivervi ad un bel corso di giapponese) è quello di atten-

dere con fede e perseveranza la versione americana di questo game a dir poco grandioso. Suvvia, non fate quelle facce: pensate a chi sta peggio di voi, come i possessori della Playstation!

End



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

ARCADE/ADVENTURE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

92

▲ Fondali ricchi di dettagli e di colori. Il sistema a multi-inquadrature funziona in maniera a dir poco egregia

SONORO

85

▲ Buona varietà di musiche, tutte adeguatamente dark

▼ Alcuni effetti non sono così incisivi come avrebbero dovuto

GIOCABILITÀ

92

▲ Il sistema di controllo e l'interfaccia utente risultano semplici e di immediata comprensione. Inoltre la trama del gioco è ricca di atmosfera e colpi di scena

LONGEVITÀ

91

▲ Le smisurate dimensioni del vascello e il gran numero di puzzle ed enigmi vi terranno impegnati per un buon lasso di tempo

GLOBALE

91

Un gran gioco che sfrutta in maniera egregia le capacità offerte dal 32-bit di casa Sega



Certo che qui il riscaldamento funziona proprio a tutta manetta!



e d i m e d i a



GIOCHI SATURN

THE D	L. 109.000	DAYTONA	L. 75.000
TOHSHINDEN REMIX	L. 120.000	VIRTUA COP + GUN	L. 155.000
WIPE OUT	L. 125.000	SEGA RALLY	L. 120.000
HANG ON GP '95	L. 98.000	VICTORY GOAL	L. 108.000
STREET FIGHTER ALPHA	L. 145.000	VIRTUA FIGHTER 2	L. 120.000
F 1 CHALLENGE	L. 128.000	DARKSTALKERS	L. 140.000
PANZER DRAGOON 2	L. 145.000	FIFA '96	L. 120.000
WING ARMS	L. 120.000	HI-OCTANE	L. 109.000
MYSTARIA	L. 125.000	WORLD CUP GOLF	L. 105.000
J. BAZOOKATONE	L. 105.000	REVOLUTION X	L. 110.000

SEGA SATURN PAL L. 688.000
MEGA DRIVE PAL L. 159.000

MEGA DRIVE

FIFA '96	L. 110.000	TOY STORY	L. 115.000
NBA LIVE '96	L. 110.000	SUPER STAR SOCCER 2	L. 115.000
SUPER SKIDMARKS	L. 110.000	MICROMACHINES 2	L. 115.000
PINOCCHIO	L. 115.000	MORTAL KOMBAT 3	L. 114.000
EARTHWORM JIM 2	L. 118.000	PETE SAMPRAS TENNIS '96	L. 120.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 011/98.13.027

SERVIZIO RIVENDITORI

TEL. 011/98.13.374

INTERNET mail:edimedia@iper.net

Fax 011/98.13.105



e d i m e d i a





Un uppercut ben assestato vi consente di passare dall'inferno alla caverna di Shao Khan... Volete mettere la differenza?



Se avete bisogno di un favore, chiedete una mano a Sheeva...



Nightwolf vi incenerirà con i raggi lunari.



Sektor è sempre il solito mattacchione...



Da quando ha visto Casper al cine, Shang Tsung non fa che trasformare i suoi avversari in fantasmini-formaggini...

Dopo **Wipeout** crolla un'altra presunta esclusiva Sony.

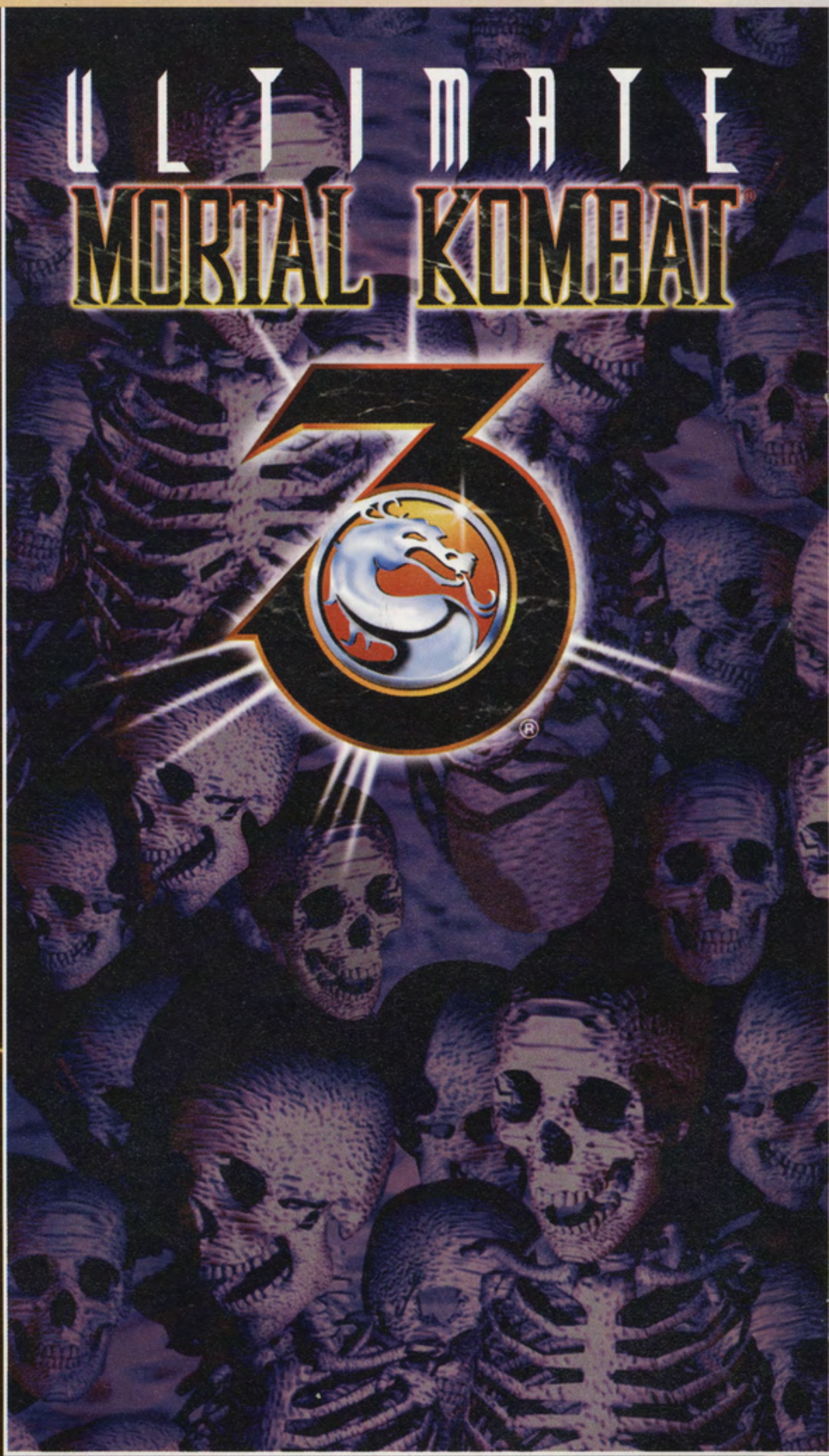
Mortal Kombat 3 arriva su Saturn nella sua più recente incarnazione, ossia nella versione **Ultimate** ("Ultimate" sta per definitivo, in americano). Per quanto la versione Sony fosse estremamente fedele al coin-op, il terzo episodio della saga di Tobias e Boon non è stato accolto con particolare entusiasmo dai fans, forse distratti dalla ondata di picchiaduro poligonali che ha infradiciato le sale giochi lo scorso anno. Diverso è l'atteggiamento degli utenti Sega, entusiasti dall'idea di mettere per primi le manacce sull'update del picchiaduro che, nei primi anni Novanta, ha conteso a **Street Fighter 2** il titolo di paradigma del genere. La versione Saturn di **Ultimate Mortal Kombat 3** riprende con allucinante fedeltà tutte le caratteristiche del coin-op, ribadendo ulteriormente la superiorità della console Sega per ciò che concerne i giochi bidimensionali. In dettaglio...

I PERSONAGGI

Ultimate Mortal Kombat 3 vanta la bellezza di ventidue lottatori (erano sette in **Mortal Kombat**, dodici nel sequel, quindici in **MK3**), praticamente due squadre di calcio al completo, escludendo le riserve. Di questi, sette sono - per così dire - "inedi-

ti", in quanto assenti in **MK3**. All'inizio del gioco, solo quattro lottatori extra sono accessibili direttamente dal menu principale (Scorpion, Kitana, Jade e Reptile), mentre gli altri tre sono selezionabili previa compilazione del codice apposito. Al termine di ogni partita, infatti, appare la schermata dell'**Ultimate Kombat Kode**, che permette ai vari giocatori di inserire fino a tre codici differenti. Ah,

ULTIMATE MORTAL KOMBAT





KOMBATTENTI SULL'ATTENTI

Una delle caratteristiche più interessanti di UMK3 è la possibilità di selezionare delle modalità di gioco a quattro e a otto players. La prima consente di creare due team costituiti da due giocatori ciascuno. Quando uno dei due muore, l'altro entra in gara. Detto altrimenti, questo modo di gioco consente di avere una seconda chance durante i combattimenti, anziché mollare al pad all'amico tarpano alla prima sconfitta. La seconda possibilità inedita di UMK3 è il Tournament Kombat che consente a ben otto giocatori di partecipare. Dopo aver selezionato il proprio combattente, comincia il torneo vero e proprio. Ne resterà uno solo...



Provare ai vostre sette amici che siete i migliori è paurosamente gratificante...



UMK3 offre modalità di gioco del tutto nuove... Era ora!

non pensate di riciclare quelli del coin-op: la Williams li ha cambiati completamente. Buona ricerca...

1) KITANA

Assente in *Mortal Kombat 3*, Kitana è la lottatrice meno upgradata tra tutte... L'unica novità di rilievo riguarda la fatality del bacio letale, ma si tratta di una mera modifica estetica. Gli avversari, infatti, anziché gonfiarsi a dismisura prima di esplodere si allungano. L'animality consente a Kitana di trasformarsi in un coniglietto rosa assassino, come nel celebre film dei Monty Python. Consigliata solo ai giocatori più esperti.

2) REPTILE

Personaggio segreto in *MK1*, giocabile in *MK2*, assente in

MK3, Reptile è uno dei lottatori più discontinui dell'intera cricca. Il nostro eroe vanta una caterva di mosse inedite, tra cui un Suction Globe a doppia velocità (veloce e velocissimo) e un attacco spezza-gomiti che fa venire la pelle d'oca. Le fatality non sono meno cruente: Reptile può mangiarsi l'avversario fetta a fetta oppure rovesciargli addosso un litro di acido corrosivo... Ma la mossa più divertente tra tutte è l'animality che lo trasforma in una simpatica scimmietta...

3) JADE

Originariamente Jade era un personaggio non utilizzabile in *Mortal Kombat 2*, ma in *Ultimate Mortal Kombat 3* è accessibile direttamente dal menu, al pari di un piatto di maccheroni al sugo. Nei combattimenti impiega un bastone da combattimento e lancia delle lame particolarmente affilate all'indirizzo dei suoi avversari. Efficace il suo calcio volante che si rifà all'analogia mossa di Johnny Cage. Caldamente consigliata.

4) SCORPION

Assente in *Mortal Kombat 3*, il leggendario Scorpion è tornato dall'inferno più abbrustolito che mai. Le sue tattiche di combattimento non hanno subito evoluzioni radicali rispetto a quelle che impiegava in *Mortal Kombat 2*. La sua arma bonus è un arpione par-



La fatality di Reptile dimostra non solo che l'uomo discende dalla scimmia, ma che alla scimmia sta tornando...



La fan fatality di Kitana. Certe cose non cambiano mai...





La mossa spezza-gomiti di Reptile è devastante...

ticolarmente appuntito, senza dimenticare un set di asce comprato durante una televendita. La nuova Clone Fatality rulla!

5) OLD SUB-ZERO

Il Sub-Zero che tutti conoscevano, l'eroe di *Mortal Kombat 2* è tornato. Le sue mosse sono state upgradeate in modo superficiale, comprese le combo congelanti...

6) ERMAC

Forse non tutti sanno che Ermac sta per Error Machine, ma, in fondo, chi se ne frega: il 45% degli americani non sa che Washington è la capitale. In origine, si trattava di un bug del coin-op che lo portava ad apparire di tanto in tanto. Boon e Tobias ne hanno fatto un personaggio vero e proprio. Consigliato ai più esperti, Ermac è il maestro delle juggle combo, qualunque cosa voglia dire.



Fate attenzione con quelle lame... Potreste tagliarvi

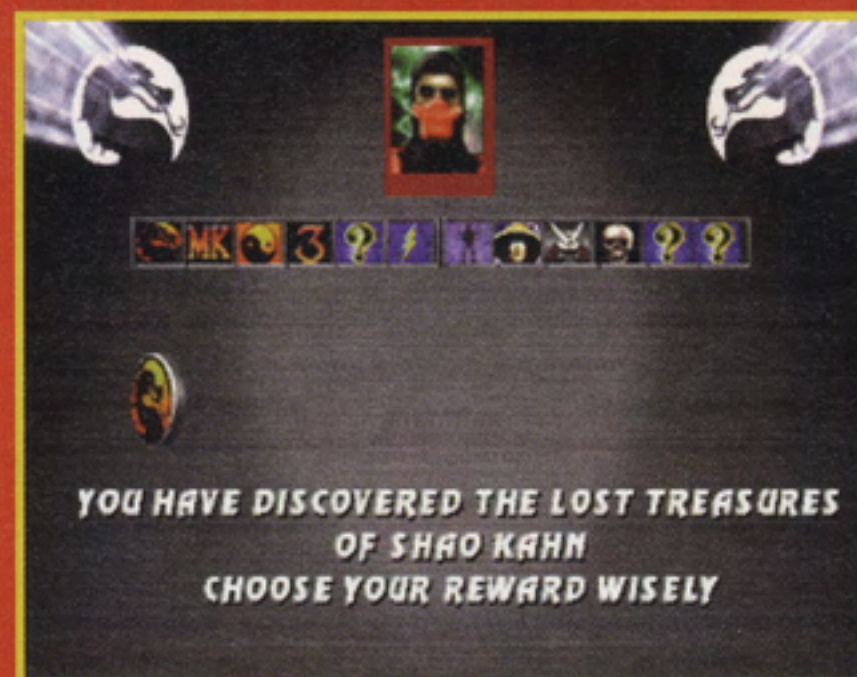
7) MILEENA

Presente in *Mortal Kombat 2*, Mileena è tornata con poche variazioni di rilievo. La mossa finale che preferiamo è quella in cui si riempie la bocca di sanguisughe assassine e poi le sputa addosso all'avversario. *Bonjour finesse...*



NATURAL BORN KANO

Completando il gioco potrete accedere a una schermata che vi consente di impossessarvi del tesoro di uno dei dodici tesori di Shao Kahn. A ciascuna icona corrisponde un premio differente, come combattere contro un lottatore segreto oppure accedere al demo delle mosse finali. Che sciallo!



Liu Kang è ancora capace di trasformarsi un drago quando gli girano le pelotas...

SCENARI

UMK3 non si limita a introdurre nuovi personaggi, ma vanta una serie di nuovi fondali riccamente definiti, tra cui un deserto, il greto di un fiume, la reg-



Jade conficca il suo bastone nello stomaco dell'avversario e lo scuote fino a stroncarlo. Er, ragazzi, non provate a farlo a casa vostra...

EUROCOM
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Ultimate Mortal Kombat 3 è stato sviluppato dalla Eurocom, team inglese che ha già prodotto Jungle Book per Megadrive e il recente Cool Spot Goes to Hollywood



Le ascellate taglienti di Jax sono particolarmente deleterie...



Lo smoking kick di Jade ricorda un pacco quello di Johnny Cage

gia di Shao Kahn, un palazzo stupendo e perfino l'inferno. Quest'ultimo è lo stage che ci è piaciuto di più, soprattutto perché consente di interagire con gli elementi presenti: potete persino massacrare di botte il vostro avversario e poi scaraventarlo nella lava infuocata... Troppobbbello!

MOSSE

Il sistema di combo di **Mortal Kombat 3** è nettamente più sofisticato di quello precedente: a differenza di **Mortal Kombat 2**, è possibile compiere una complessa sequenza di attacchi verificandone direttamente il grado di efficacia grazie alle informazioni che appaiono in tempo reale su schermo. Tuttavia, Boon e Tobias avevano esagerato un gocciolo, in quanto alcune combo erano fin troppo facili da realizzare (per esempio quelle di Kabal), il che rendeva alcuni combattimenti del tutto squilibrati, non come i nostri recensori, ma quasi. In **UMK3**, le combo sono state bilanciate con saggezza e la giocabilità ne ha beneficiato parecchio. Non solo: per la prima volta è possibile compiere le combo con attacchi aerei senza bisogno di acquistare il biglietto...

SONORO

La GT Interactive ha svolto un lavoro eccezionale, riproducendo alla perfezione lo spettacolare sonoro del coin-op. Il parlato non è gracchiante e confuso e le frasi pronunciate durante i vari round (tipo *Sub Zero wins, fatality* etc.) sono state memorizzate direttamente su CD e vengono richiamate di continuo, come nel coin-op. La qualità del chip audio Yamaha del Saturn è esaltato dalla qualità del soundtrack. Davvero un ottimo lavoro.



Kung Lao è capace di assorbire gli avversari. Un bel modo di liquidare i seccatori...



Tutti i dettagli del coin-op sono stati fedelmente riprodotti nell'ottima versione Saturn



Per giustificare l'aggiunta dell'aggettivo "Ultimate" al titolo del gioco, Boon e Tobias hanno pensato bene di aggiungere una serie di mosse extra ai vari personaggi. Altre, invece, sono state leggermente modificate per sembrare "nuove". Stryker, ad esempio, può usare la sua pistola per attaccare, Kano può saltare in aria e girarsi su se stesso e Shang Tsung ha la capacità di trasformarsi in altri personaggi, attraverso uno spettacolare effetto di morphing. Non meno impressionante è il teletrasporto di Smoke e la sua abilità di scaraventare gli avversari ad altezze incredibili. Mai visto niente di più barocco...



Kano sta dando un'occhiata all'avversario...



A Kano piace andare in profondità



Liu Kang è un tipo decisamente caloroso...



Cyrax imita MC Hammer con pessimi risultati

COMMENTO



Ultimate Mortal Kombat 3 è un titolo innocuo, prevedibile e tuttavia confezionato magistralmente. Cessato l'effetto novità dell'ultraviolenza e scomparsa la provocazione del gore a tutti i costi, **UMK3** finisce per essere solo uno dei tanti beat'em up che affollano le scene videoludiche. Non si tratta di una critica al gioco in sé (la realizzazione tecnica è notevole, soprattutto il sonoro di qualità davvero eccelsa), quanto alla sua filosofia. In un momento in cui il mercato dei picchiaduro per Saturn vanta ottimi prodotti come **Vampire Hunter** e lo spettacolare **King of Fighters '95**, il terzo episodio (e mezzo) della saga creata da Tobias e Boon fatica a trovare una ragion d'essere. I fan della serie probabilmente mi odieranno per questo, ma credo che la saga abbia ormai detto tutto quello che doveva dire già al secondo episodio. L'eredità di **Mortal Kombat** è stata raccolta dalla bilogia di **Killer Instinct**...



Avete presente i Monthly Python?



COMMENTO



Il genere dei picchiaduro per Saturn è pressoché saturo. Dopo il tritico Capcom (**X-Men**, **StreetFighter Alpha**, **Vampire Hunter**) e qualche mediocre titolo come **Dark Legends 2** e **Golden Axe: The Duel**, ci voleva un gioco davvero fuori dall'ordinario per colpire l'immaginario collettivo dei videogiocatori (a furia di tribune elettorali alla TV sto iniziando a parlare come un politico...). **Ultimate Mortal Kombat 3** è quel gioco. Gli Eurocom hanno fatto centro, confezionando una conversione che supera netta-

mente i risultati ottenuti dai Probe con **Mortal Kombat 2**. **Ultimate Mortal Kombat 3** è molto più convincente della versione "standard" uscita per PlayStation lo scorso ottobre e, a mio avviso, rappresenta la migliore incarnazione della celebre saga Tobias-Boon mai apparsa su una console casalinga. Forse i non-smanettoni assoluti, che avevano apprezzato **MK2** per la sua "semplicità", faticeranno un po' a imparare le mosse speciali, ma un po' di pratica consentirà a chiunque di diventare un maestro in torture e splatteramenti vari. Io direi che è da comprare...

CASA PRODUTTRICE
GT INTERACTIVEGENERE
PICCHIADURODISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONEVERSIONE
AMERICANANUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA

93

▲ Cruenta, splatterosa, sanguinolenta... Insomma, da consumarsi preferibilmente prima dei pasti onde evitare effetti collaterali

SONORO

93

▲ Bellissimi gli effetti (su CD), ma anche le musiche non sono niente male

GIOCABILITÀ

91

▲ E' il più classico dei picchiaduro uno-contro-uno: o lo amate, o lo odiate

LONGEVITÀ

90

▲ I personaggi sono un bilico e mezzo e lo stesso vale per le mosse speciali, fatality, babality e compagnia bella

GLOBALE

92

E' l'episodio più bello della serie, ma francamente iniziamo a stufarci un filo di questo genere di giochi...

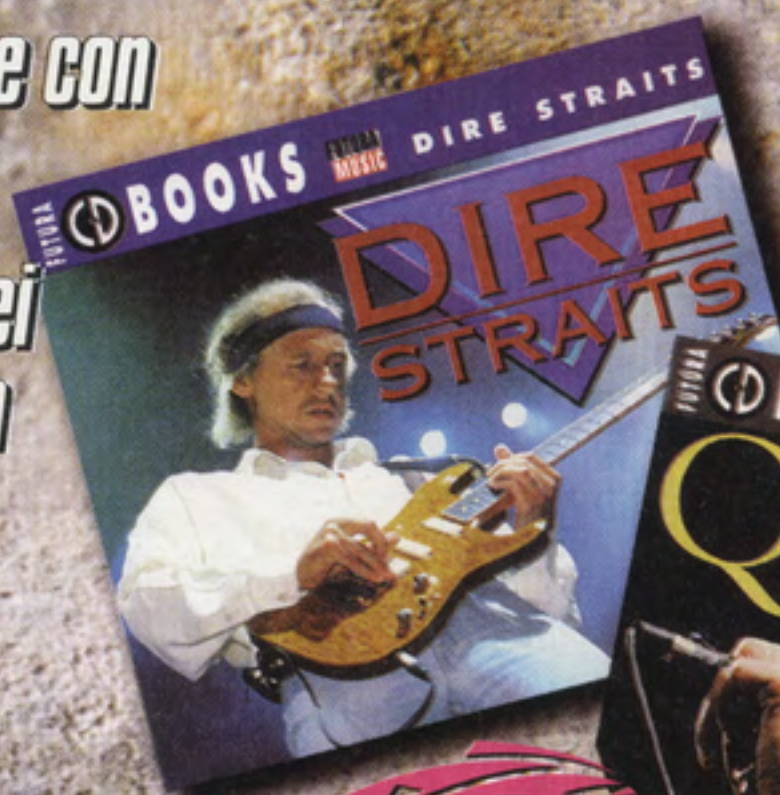
FUTURA

BOOKS

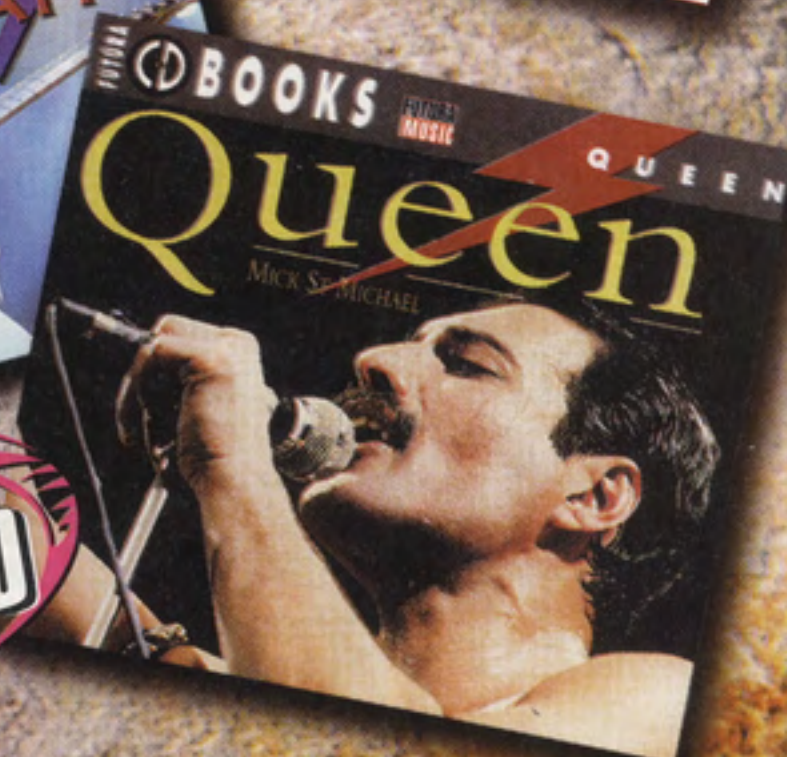
Per conoscere tutti i segreti dei protagonisti della "Tua" musica

Ogni mese in edicola potrai scegliere tra tanti nuovi titoli, eccone alcuni

- **The Beatles**
- **Bon Jovi**
- **Dire Straits**
- **Jimi Hendrix**
- **Pearl Jam**
- **Nirvana**
- **Queen**
- **REM**
- **Pink Floyd**
- **U2**
- **Rolling Stones**
- **Whitney Houston**



**FUTURA
MUSIC**



**Solo
Wire 9.900**

FUTURA MUSIC E



**LA RIVISTA MENSILE
PER CHI FA
MUSICA**

**LA SERIE
DI MONOGRAFIE
MIDI,
COMPATIBILE CON
TUTTI GLI STRUMENTI
MUSICALI ^{GENERAL} MIDI
E COMPUTER
IL PROSSIMO NUMERO:
THE BEATLES CON
"FREE AS A BIRD"**



**TUTTE LE NOVITÀ LE PROVE AUDIO SU CD
DI STRUMENTI E ATTREZZATURE E LE DEMO DEI LETTORI
DA NON PERDERE!!!**



FUTURA
PUBLISHING

FUTURA PUBLISHING
VIA XXV APRILE, 37 - BRESSO (MI) TEL. 02-665281



SI RINGRAZIA

JAPAN PLANET
PER IL CD

A

ssillato da un'antica superstizione che annuncia l'arrivo di un vendicatore alato che porterà a Mechannia violenza e distruzione, l'imperatore di questo fantastico mondo passa le notti insonni pensando a come prevenire l'annientamento dei propri possedimenti attendendo la misteriosa luce che annuncerà l'inizio della fine. Nel frattempo, in un piccolo villaggio, un giovane guerriero di nome Randy Jeanjaques decide di salvare un piccolo Khourieat mutante dalla triste fine che volevano riservargli gli abitanti, come da tradizione. Il ragazzo conosce bene le storie di

sventura che accompagnano questi esseri, ma la strana luce che il cucciolo ha sul petto lo attira e lo porta a nascondere in un ripostiglio.

Con il passare del tempo Laghi, questo il nome che ha deciso di dargli, diventa sempre più grande e Randy decide di usarlo come cavalcatura, sperando che prima o

PANTER DRAGON II ZWEI

poi, impari a volare. Un giorno però, di ritorno da uno dei suoi addestramenti, vede la misteriosa arca dell'imperatore librarsi sopra il proprio villaggio e raderlo al suolo con un potentissima scarica di luce mortale. A questa strage il drago risponde con una raffica di raggi scaturita dalle sue fauci che però si disperdono nell'aria. L'imperatore ha compiuto la sua mossa, ora tocca al leggendario dragone e al suo pilota rispondere con furia e ferocia...

EPISODE CLEAR

STARTING DESTINY

Terminato l'attacco al vostro villaggio da parte delle forze di Mechannia, non rimane che cenere e macerie. Ora tocca a voi vendicare i vostri amici grazie alla vostra abilità e all'immenso potere del leggendario dragone. Prima però dovrete sfuggire alle armate nemiche che stanno rastrellando quello che rimane della vostra casa, mentre le potentissime macchine da guerra di Mechannia sovrintendono le operazioni dall'alto. Uno dei primi a notare la vostra presenza è un dragone nero che vi scaglia contro un gigantesco masso che si rivela essere un enorme uovo da cui escono numerosi nemici. Correndo tra le rovine vi imbatterete in alcuni tra i boss di fine livello contro cui dovrete combattere negli episodi futuri fino ad incontrare il vostro ultimo avversario che vi scaglierà al suolo solo usando la sua aura energetica, per dimostrarvi la sua enorme potenza.





EPISODE 2

L'affannata fuga dalle armate nemiche vi porta all'interno di un canyon, luogo perfetto per tendere imboscate. Infatti, queste ultime non si faranno attendere e presto verrete attaccati da formazioni di cannoni volanti avversari che effettueranno continue picchiate incuranti delle numerose abitazioni dei nomadi che abitano quelle zone. Per sfuggire da quella trappola infernale sarete costretti a scegliere tra due vie che vi porteranno entrambe a sperimentare le



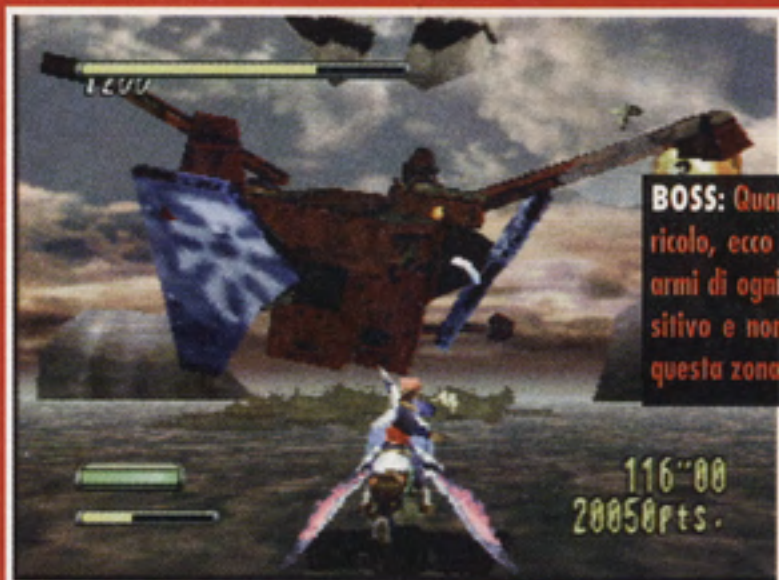
incerte doti di volo del vostro Laghi:



ROUTE 1: La scelta di ridurre al minimo la vostra precaria fase di volo non è poi stata molto felice, visto che ora vi trovate all'interno della base fortificata di Mechannia! Porto sicuro per tutte le sue navi volanti e orgoglio dell'Impero, è difesa da un incredibile numero di veicoli corazzati e cannoni, tutti rivolti contro la vostra altante persona. Inoltre dovrete anche preoccuparvi dei numerosi vascelli agganciati ai vari moli d'attracco che, anche se in riparazione, hanno i loro sistemi d'arma pienamente operativi! A difesa dell'ultimo portale vi è infine un'enorme stazione da battaglia costellata di cannoni rotanti che dovrete annientare se desiderate passare oltre.



ROUTE 2: Vista la maggiore altezza da cui spiccate il volo, la vostra autonomia è decisamente superiore e quindi decidete di scontrarvi contro le formazioni di cannoni e navi volanti in fase di decollo dalla fortezza imperiale. Lo scontro, comunque, risulta decisamente più complesso del previsto in quanto le armi di questi vascelli del cielo sono molto più efficaci in aria e quindi dovrete concentrarvi su di loro quando non siete ancora nel raggio dei cannoni o verrete annientati con estrema facilità! Attaccati da ogni lato decidete quindi di atterrare e, approfittando della conformità del terreno, di sfuggire ai vostri aggressori.



BOSS: Quando ormai credete di essere al sicuro da ogni pericolo, ecco arrivare un immenso vascello fluttuante irto di armi di ogni tipo. Smantellate una alla volta ogni suo dispositivo e non sarà più un problema per voi e gli abitanti di questa zona.



Il canalone dell'arca ricorda proprio quello della morte nera!



Quest'incontro ravvicinato con il boss finale avrei preferito evitarlo...



Visto come trotta il suo draghetto sarei proprio curioso di sapere in che condizioni sarà il didietro di Randy alla fine di questa avventura





Tenga a posto quelle zampe! Sono un drago rispettabile io!



Uhm, ho la vaga impressione che qualcuno là sotto c'è l'abbia con me!



Mi chiedo se riuscirò a trovare un acquario abbastanza grande per contenere questo raro esemplare di pesce-gallo!



Dall'arido deserto alla fitta e rigogliosa foresta la situazione non cambia: i nemici sono ovunque e vi attaccano ogni volta con armi nuove ed estremamente efficaci. Come se non ciò non bastasse bisogna anche occuparsi dei mostri che vivono in questi luoghi, pronti a divorarvi a ogni vostra minima distrazione. Terminata l'ultima ondata di nemici dotati di navette equipaggiate con cannoni trinati potrete scegliere tra due vie:



ROUTE 1: Dal terreno appaiono improvvisamente alcuni millepiedi giganti che sembrano aver visto in voi un piacevole aperitivo. Anche se disarmati sono caratterizzati da una notevole robustezza che vi obbligherà a colpirli più volte in ogni loro segmento per potersi liberare della loro opprimente presenza.



ROUTE 2: L'apparizione sul vostro radar di un grande triangolo rosa non vi preannuncia nulla di buono, ed infatti ecco arrivare una nave volante di nuovo tipo, scura come la gigantesca ombra che proietta dinanzi a voi. Il suo sistema d'arma è principalmente composto da droni che vi scaglierà contro cercando di colpirvi da ogni lato. E' necessario un notevole numero di centri per poter avere la meglio sulla sua spessa armatura, quindi mano ai vulcani e fuoco a volontà!



BOSS: Se tutte le orripilanti schifezze che avete incontrato nella foresta non vi hanno spaventato, aspettate di vedere il simpatico esserino che vi aspetta al suo termine. Questa interessante creaturina è una specie di lucertolone corazzato che salta da ramo in ramo come una scimmia e corre veloce come un leopardo. Il suo arsenale comprende affilati artigli, sfere di plasma fortunatamente incendiabili e mine che a contatto con il terreno vomitano tremende vampate di fuoco. Per finire, quando si vedrà alle strette, vi lancerà contro un'enorme ruota dentata difficilmente schivabile e dall'effetto decisamente deleterio per la vostra salute.

11
21991

EPISODE 4

Oltre la foresta vi è una caverna che conduce a una serie di intricatissimi tunnel pieni di orrendi mostri dormienti che non sopportano di essere svegliati. Questi dungeon sono stati creati per disorientare gli eventuali avventori e quindi difficilmente percorribili. Vi sono però tre strade che conducono direttamente all'uscita:



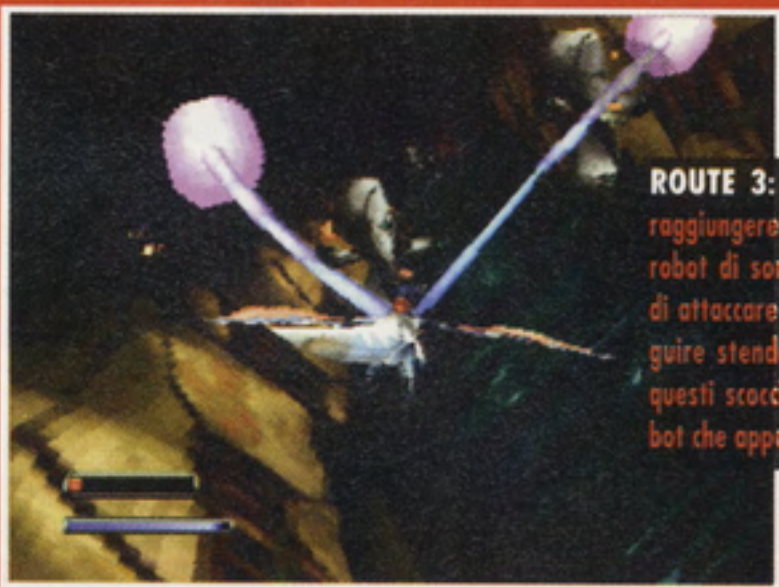
ROUTE 1: Già attraversando il primo tunnel, se si vola rasenti al soffitto, è possibile proseguire dritti verso una serie di cunicoli nei quali verrete attaccati da formazioni di mostri dotati di homing laser e vulcan. Volando velocemente attraverso i vari passaggi raggiungerete con relativa facilità il vostro obiettivo, il lago Stygian.



ROUTE 2: Scendendo verticalmente al primo bivio e girando a destra poco dopo raggiungerete un piccolo specchio d'acqua apparentemente calmo. Subito dopo, però, la luce si abbassa d'intensità e voi scoprite che l'intero laghetto è infestato da creature brulicanti e affamate. Superato questo ostacolo solo pochi tunnel vi separano dal boss finale.



ROUTE 3: Evitando di girare a destra al suddetto incrocio raggiungerete una rampa sulla quale si è subito circondati da robot di sorveglianza. Questi disgraziati prima cercheranno di attaccare da un lato e in seguito vi impediranno di proseguire stendendo un campo minato davanti a voi. Distrutti questi scociatori dovreste affrontare quattro giganteschi robot che appariranno da ogni lato.



BOSS: Tutti i percorsi che deciderete di seguire vi condurranno a un enorme lago, dimora di un mostruoso pesce gigante. Non appena uccisi gli sgherri posti a sua protezione l'animale emergerà dalle torbide acque e inizierà ad attaccarvi con cariche, proiettili di energia e particolari bombe autocercanti che, se colpiti, esplodono divenendo micidiali proiettili diretti contro la vostra persona. L'unica strategia per sconfiggerlo è quella di utilizzare sapientemente i vulcan e i laser per fermare i proiettili e colpirlo a nostra volta: è consigliabile conservare la smart bomb per proteggersi dai suoi attacchi di coda.



Un consiglio, mai sparare raggi laser verso chi te li può deflettere contro!



Passare tra le squame di quel drago è un'operazione tutt'altro che facile...





EPISODE 5

Usciti indenni dal lago Stigyan, vi troverete all'interno di una landa innevata subito accolti da un'astronave che vi lancerà contro droni guidati ed enormi sbarramenti di mine. Poco dopo individuerete in lontananza la leggendaria arca, per poi essere subito attaccati da numerose formazioni di veicoli nemici provenienti da ogni lato.



BOSS: Ora l'unico ostacolo tra voi e la causa della distruzione del vostro villaggio è un vascello volante dotato di un efficacissima protezione anti-laser, che defletterà ogni colpo lanciato dal vostro drago. Per abbatterlo dovrete quindi affidarvi unicamente ai vulcan cercando inoltre di schivare missili e raggi avversari.

EPISODE 6

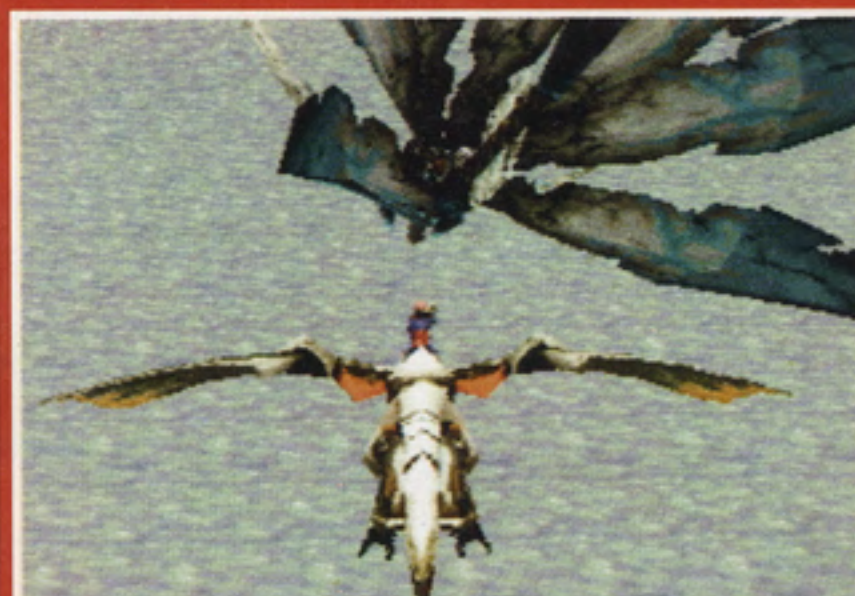
Raggiunta l'antica nave volante non rimane che abbatterla distruggendo il suo sistema propulsivo. Per raggiungerlo è necessario superare lo sbarramento difensivo di torrette e caccia di scorta ed entrare all'interno di una serie di tunnel alla fine dei quali vi troverete di fronte le enormi pale usate per il sostentamento in aria. Dopo aver guastato irreparabilmente l'apparato motore potrete occuparvi del bozzolo che il drago incontrato al primo livello ha formato sotto la nave.



BOSS: Il riparo che si è creato il vostro nemico è decisamente facile da distruggere anche se è protetto dalle numerose torrette posizionate al di sotto della nave. Quando comincerà a schiudersi dall'interno di esso fuoriusciranno numerosi raggi laser autocercanti seguiti poco dopo da numerosi detriti che preannunceranno la nascita di una nuova pericolosa minaccia.

FINAL EPISODE

Ora è giunto il momento della sfida finale tra voi e la nuova metamorfosi del vostro mortale nemico. La battaglia con questo enorme drago occuperà tutta la durata dell'ultimo livello e inizierà con un'enorme vampata di calore causata dalla sua aura energetica. In seguito dovrete evitare i continui attacchi missilistici intervallati da improvvisi colpi di coda. Il suo arsenale comprende inoltre laser autocercanti e numerose aperture dalle quali fuoriescono miriadi di sfere di energia. Terminato l'estenuante combattimento vi accorgete di aver distrutto solo il suo rivestimento esterno e sarete quindi costretti a lottare nuovamente contro di lui, questa volta nella sua forma originale. Se sopravviverete alle sue micidiali ali laser e alla pioggia di proiettili energetici potrete godervi finalmente la scena finale e quindi l'epilogo del gioco.



Dal primo titolo della serie al secondo si è fatto davvero un grande passo avanti: basta vedere la qualità della grafica per rendersene

IL VASO DI PANDORA

Un'interessante opzione, che appare solo dopo aver terminato tutti i livelli, è il Pandora Box che consiste in pratica in un menù che permette una customizzazione completa del gioco. Potrete quindi variare il livello di difficoltà, scegliere l'episodio di partenza, aumentare la propria energia o la potenza delle armi, selezionare l'evoluzione del drago preferita e altro ancora. Il numero e il contenuto delle opzioni presenti varia a seconda del livello raggiunto nel gioco. E' anche possibile optare per cinque tipi di spari differenti che consistono in: sparo singolo, triplo, quintuplo, auto-cercante e le micidiali sfere. All'interno del vaso di Pandora vi è anche lo Zero Space, un sottogioco a sei livelli nel quale dovrete affrontare svariati nemici in rapida sequenza nel minor tempo possibile. Al termine della partita potrete confrontare i vostri punteggi con quelli realizzati dagli sviluppatori.

WELCOME TO OPTION MODE

UP/DOWN	NORMAL/REVERSE
CONTROLLER SETTING	
INSTRUMENT MODE	OFF>NORMAL<FULL
TV MODE	NORMAL/WIDE
SOUND MODE	STEREO/MONO
SOUND BALANCE	BGM>NORMAL<SE
MUSIC	MAIN TITLE
PLAYER DATA	
PANDORA'S BOX	
EXIT	

LEVEL 1 CLEAR
CLEAR TIME 29.666[sec]
BEST TIME IS 5.933[sec] by satoh
THIS LEVEL AGAIN -> A KEY
NEXT LEVEL -> B KEY

PANDORA'S BOX

PANDORA'S BOX OPEN (SAVE OFF)	
EPISODE BEGIN	ROLLING ON
DRAGON WINDRIDER	SIGHT HIGH
LEVEL SUPER HARD	?
LIFE X2	?
SHOT GRAVITON	SOUNDTEST
?	
BERSERK NORMAL	

EXIT



Ma da dove diavolo salta fuori questo tipo? Ormai pensavo che il boss finale fosse completamente distrutto!

SATURN REVIEW L'EVOLUZIONE DEI DRAGHI

La principale innovazione introdotta in **Panzer Dragoon Zwei** è senz'altro la capacità del vostro drago di mutare forma, divenendo sempre più forte e resistente. Il grado di miglioramento raggiunto dipende dal numero di punti-evoluzione guadagnati in ogni livello. Al termine di un episodio infatti vi verrà assegnato un punteggio in considerazione di alcuni particolari fattori:

i Completion Points vi vengono dati di default per aver terminato lo stage, i Technical Points dipendono dal vostro comportamento all'interno del gioco e infine i Route Points vengono concessi in considerazione della difficoltà della strada da voi intrapresa. I vari stadi di maturazione del vostro drago, oltre che dotarlo di un aspetto sempre migliore, lo rendono più agile e robusto ed aumentano notevolmente il suo volume di fuoco. Inoltre anche il numero di bersagli agganciabili contemporaneamente subirà un drastico aumento. Gli ultimi stadi di evoluzione vi consentiranno anche di effettuare particolari manovre come rollii e strette virate.



IN SELLA A LAGHI



I comandi di volo del vostro drago sono sensibilmente migliorati rispetto al primo titolo della serie. L'area di gioco è molto più vasta e vi permette così un maggiore controllo, che si traduce in un aumento delle possibilità di evitare i colpi degli avversari, anche se provengono da

dietro o dai lati. Il notevole aumento del campo visivo è d'aiuto in questo senso, in quanto vi consente di individuare e colpire nemici provenienti da ogni direzione. Anche il Dragoon Radar ha subito alcune modifiche che lo rendono decisamente più efficace. Vi sono infatti due ulteriori colorazioni, una gialla ed una rossa, che vi permettono di sapere da che lato arrivano i nemici più pericolosi e se stiano sparando. In caso incontriate un avversario di notevoli proporzioni il radar ve lo mostrerà come un grande triangolo rosa. Il vostro armamento consiste nella solita pistola vulcan e nel rinnovato homing laser targettabile su più bersagli diversi e generato dalla bocca del drago. In caso siate in forte inferiorità numerica potete attivare il berserker mode che permetterà a Laghi di agganciare e colpire tutti i nemici presenti nel vostro campo visivo.



COMMENTO



Panzer Dragoon è stato il primo sparatutto a dimostrare le reali capacità grafiche delle macchine della nuova generazione. Ora, a un anno di distanza, la storia si ripete con questo nuovo capitolo della saga realizzato con il medesimo sistema di sviluppo utilizzato per **Sega Rally** e **Virtua Fighter 2**. La qualità grafica, infatti, è veramente sorprendente e gli effetti speciali utilizzati lasciano senza parole anche il più accanito fan Playstation. Il livello della foresta, ad esempio, è incredibilmente veloce e dettagliato, mentre l'episodio ambientato all'interno dei dungeon sfoggia un "effetto acqua" estremamente realistico con tanto di deformazione degli oggetti posti al di sotto della superficie. L'animazione del vostro drago è estremamente fluida e realistica tanto che i battiti delle ali seguono i movimenti che effettuate attraverso il controller. Naturalmente anche i vari mostri e i boss finali sono realizzati in modo superbo e lo si nota soprattutto quando si incontrano nemici già visti nel primo episodio. Il commento musicale ha invece subito una piccola involuzione qualitativa soprattutto dovuta alla mancanza di Yoshitaka Azuma, l'autore delle musiche del primo episodio. Yayoi Wachi ha comunque compiuto un buon lavoro componendo brani che perfettamente si adattano alla situazione che si sta svolgendo sullo schermo. Il protagonista indiscusso della parte sonora rimane comunque il chip audio della Yamaha, che ha permesso di ottenere una colonna sonora perfetta, anche se non su traccia, così da annullare i caricamenti durante il gioco. Insomma, **Panzer Dragoon Zwei** è un vero capolavoro di grafica e sonoro, e quindi un must assoluto per ogni possessore di un Saturn!



La semplicità di **Panzer Dragoon Zwei** rimane il suo unico difetto, ma non pensate che basti terminarlo una volta per scoprire tutti i suoi segreti

COMMENTO



In **Panzer Dragoon Zwei** i passi in avanti rispetto al primo episodio non si fermano all'aspetto grafico e sonoro: anche la giocabilità infatti ha subito notevoli miglioramenti. Gli Andromeda si sono impegnati per rendere più flessibile il sistema di gioco permettendo un maggiore controllo delle azioni da parte del giocatore. I multi-percorsi e l'ampia visuale di gioco sono stati inseriti proprio in questo senso. La presenza del Pandora Box aumenta inoltre l'interesse per il gioco visto che i suoi segreti non possono essere completamente scoperti se non lo si finisce più e più volte. Tutti questi elementi però non gli impediscono di essere tremendamente facile, tanto che anche un giocatore medio riesce a finirlo in meno di due ore. La presenza del salvataggio automatico è decisamente invitante e difficilmente si riesce a non cliccare sulla scritta Continue. Certo, se si ha la forza d'animo per non usare i crediti infiniti il discorso cambia. Riuscire ad arrivare all'ultimo livello con una sola vita è un'operazione dannatamente difficile che può richiedere più e più giorni. Se poi si desidera visitare tutti i percorsi e vedere tutte le mutazioni del drago allora parliamo di settimane di gioco frenetico...



La qualità della musica è davvero superba, è difficile credere che sia realizzata unicamente dal chip sonoro del Saturn!



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

95

▲ Fondali splendidi, animazioni fluide ed effetti speciali sbalorditivi: cosa volere di più? Ehm, forse la totale assenza di rallentamenti...

SONORO

92

▲ Musiche ed effetti sonori incredibili, soprattutto se considerando che sono tutti generati in tempo reale dal chip audio

GIOCABILITÀ

93

▲ Azione e frenesia vi accompagneranno per tutti i livelli del gioco

LONGEVITÀ

85

▲ Vi consumerete le ali a furia di ripercorrere i livelli per esplorare tutti i percorsi e provare il Pandora Box
▼ Rimane comunque troppo facile!

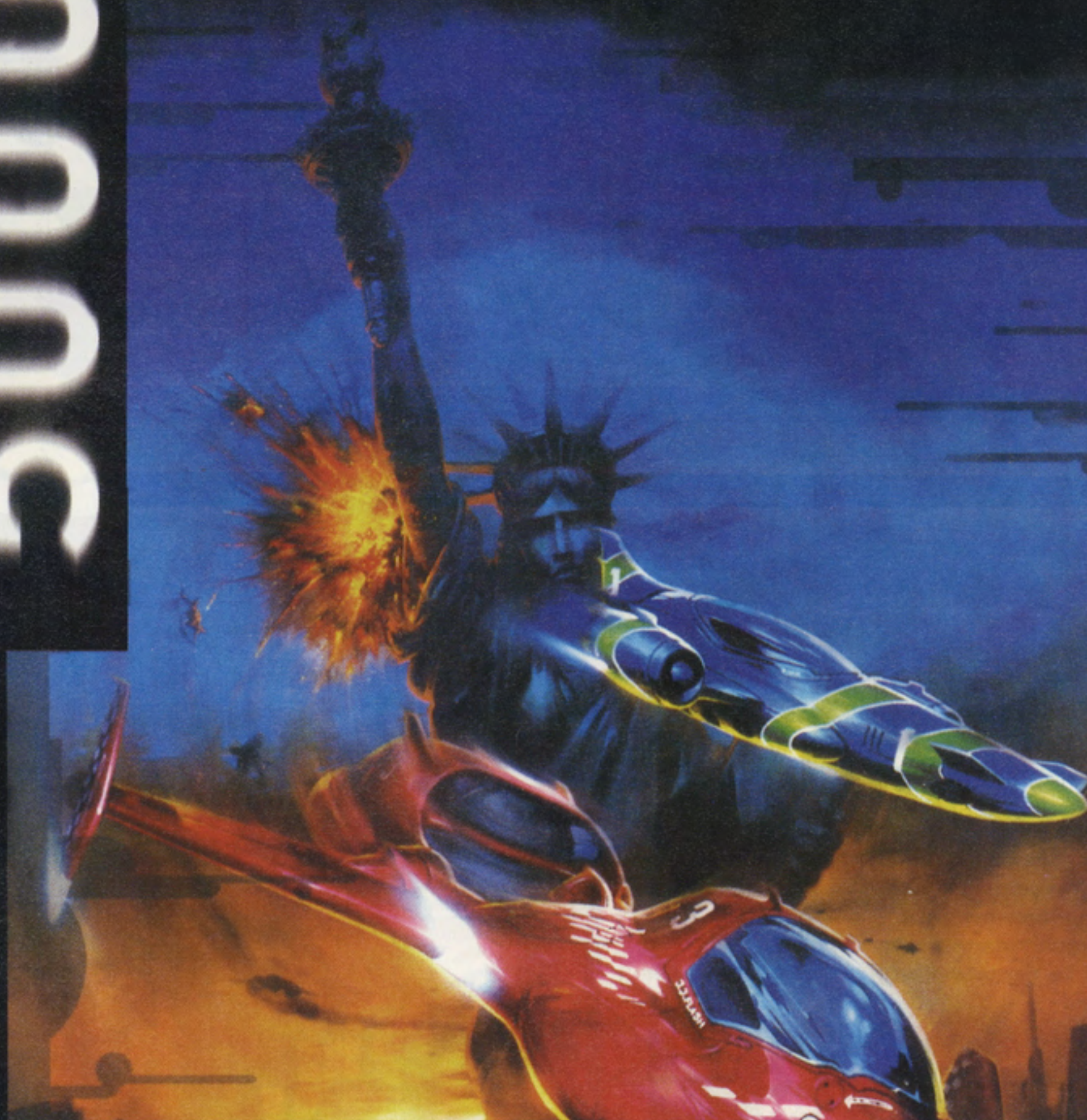
GLOBALE

93

Emozionante, frenetico, incantevole... In una parola, definitivo!

slipstream

5000



SLIPSTREAM 5000

Le comuni gare automobilistiche hanno lasciato il posto alla nuova tecnologia antigravità.

Le gare di Slipstream non sono state mai così popolari.

Tutti conoscono i grandi campioni di Slipstream e ne seguono le gesta per televisione o dal vivo.

Gli appassionati si accalcano sulle tribune dei circuiti cercando di rubare i segreti delle nuove macchine antigravità che infrangono ogni legge fisica conosciuta. Il circuito è pronto, il pubblico è in attesa e i piloti e i commentatori sono tutti concentrati e pronti all'azione.

Slipstream 5000... il brivido della velocità !!!

- Simulazione realistica della gara
- Corse tridimensionali • Vista dell'abitacolo o esterna
- Replay, zoom e cambio di angolazione
- Gare singole o campionato
- Voli di prova
- Vari tipi di armi
- Dieci aeromobili e altrettanti piloti
- Dieci circuiti sparsi per tutto il mondo
- Commento della gara
- Uno o due giocatori
- Gioco a due via rete, porta seriale o modem

IN EDICOLA

**SOFTWARE ORIGINALE E ISTRUZIONI IN ITALIANO
IN VERSIONE PC SU CD-ROM E FLOPPY DISK A SOLE 24.900 LIRE**



© 1994 Gremlin Interactive Ltd.
Tutti i diritti sono riservati.





SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD



THE KING OF FIGHTERS '95



1

1994, The King of Fighters '94. 1995, The King of Fighters '95. Le regole sono le stesse della precedente edizione. L'importante è sopravvivere: il più forte vince, il più debole soccombe. Sono ammessi tutti i team e tutte le tecniche di lotta, nessuna eccezione. Tutte le nuove vittime... ehm... i partecipanti sono i benvenuti e che vinca il migliore. Ma chi è il misterioso R? Chi è l'oscuro organizzatore del torneo? Chi c'è in cima alla torre? La risposta a tutti questi quesiti è nelle vostre mani!



Mai, King e Yuri... e poi lo chiamano sesso debole!

SU CARTUCCIA???



Come sarebbe a dire "cartuccia"? Non venitemi a dire che KOF95 per Saturn è su cartuccia! Cosa? E' una via di mezzo? Ma... mamma, che mal di testa! Dunque, cerchiamo di mettere un po' di ordine. Come saprete la versione originale di questo gioco per Neo Geo occupava circa 250 Megabit, vale a dire una ventina di cartucce Megadrive. Capirete quindi che immagazzinare una tale mole di dati su cartuccia sarebbe stato un suicidio e il CD-ROM offriva un'ottima alternativa, decisamente più economica, ma molto più lenta. Cosa si poteva fare? Semplice, quei furbacchioni della SNK hanno pensato di risolvere il problema riducendo al minimo i caricamenti fornendo un'espansione RAM con il compito di memorizzare tutti i fondali e le loro caratteristiche così da ridurre al minimo gli accessi al CD quando si cambiava personaggio o scenario. Bella genialata! In questo modo i caricamenti sono velocissimi (in confronto alla versione Neo Geo CD c'è un salto di qualità incredibile) e il bello è che la cartuccia potrà essere utilizzata con i futuri giochi SNK per Saturn. Come? Il prezzo è troppo alto? Hmmm, a noi risulta che KOF95 (compresa la cartuccia) costi meno di Street Fighter Alpha. A buon intenditor...



LA STORIA DI IORI YAGAMI

Circa 1800 anni fa, il malefico Orochi Yamatano fu sconfitto dal patriarca della famiglia Kusanagi, da quello della famiglia Hashshaku e dalla forza del loro incredibile stile di lotta, il Magatama. Dopo quest'evento le due famiglie entrarono in lotta tra loro e si affrontarono per circa 700 anni durante i quali gli Hashshaku si incrociarono con la famiglia Orochi dando origine al clan Yagami. Negli anni a seguire il clan Kusanagi e il clan Yagami si sono scontrati molto spesso e, finalmente, la resa dei conti è arrivata. Kyo e Iori stanno per battersi in uno scontro all'ultimo sangue!



Se Kyo è Banjo, Iori è Don Zaucker...



Come maneggia il bastone Billy Kane non lo maneggia nessuno...

GIAPPONE



Capitanati dal Kyo Kusanagi questi tre personaggi sono i più forti combattenti del Giappone. Kyo è probabilmente il più temibile tra tutti i personaggi di KOF95 grazie alle sue eccellenti caratteristiche di velocità e potenza. Benimaru ha una folta capigliatura e le sue mosse includono una serie di devastanti calci e pugni. Goro è il più forte tra i tre e le sue prese sono le più potenti tra tutti i personaggi.



KYO KUSANAGI

Stile di combattimento: Magatama

Dark Thrust: Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno
Fireball: Avanti, Basso, Avanti + Basso + Pugno
Spinning Kick: Indietro, Basso, Indietro + Basso + Calcio
Crescent Slash: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio
New Wave Smash: Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio, Calcio
Super - Serpent Wave: Basso, Indietro + Basso, Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio



GORO DAIMON

Stile di combattimento: Judo

Minelayer: Avanti, Basso, Avanti + Basso, + Pugno
Super Ukemi: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio
Super Ohsotogari: Avanti, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio Potente
Cloud Toss: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno Debole
Stump Throw: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno Potente
Earth Mover: Avanti, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso + Pugno Potente
Super - Heaven To Hell Drop: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro, Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno Potente



BENIMARU NIKAIKO

Stile di combattimento: Muai Thai (Thai Kick-Boxing)

Foot Drill: Salto, Basso + Calcio Potente
Lightning Fist: Avanti, Basso, Avanti + Basso + Pugno
Shinku Katategoma: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio
Iaido Kick: Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio
Triple Resist Kick: Basso, Alto + Calcio
Super - Heaven Blast Flash: Basso, Avanti + Basso, Avanti, Basso, Avanti + Basso + Pugno Potente



E' un po' difficile combattere contro Mai senza distrarsi. Chissà come mai...





TEAM EDIT!

La novità più interessante di KOF95 è sicuramente la possibilità di editare di team a proprio piacimento. Niente più limitazioni o team dove solo uno dei tre personaggi era degno di considerazione. Adesso è possibile formare team fortissimi senza eccezioni e comprendenti anche i boss finali. Ma vieni!



INGHILTERRA



Questo team è completamente al femminile e, di conseguenza, ogni suo membro ha eccellenti caratteristiche di agilità e velocità. King è la più forte tra le tre e le sue mosse includono una serie di devastanti calci, mentre Yuri ha fra il proprio repertorio una serie di prese e potentissime Fireball. Mai è forse la più agile delle tre, grazie alle sue mosse in grado di attaccare il nemico da qualsiasi posizione.



YURI SAKAZAKI

Stile di combattimento: Kyokugenryu Karate



MAI SHIRANUI

Stile di combattimento: Shiranui-Ryu Ninjitsu



KING

Stile di combattimento: Muai Thai (Thai Kick-Boxing)

Ko Oh Ken: Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Saiha: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Rai Koh Ken: Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio

Hundred Blows: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Haoh Sho Ko Ken: Avanti, Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Yuri Super Upper: Avanti, Basso, Avanti + Basso + Pugno

Super - Flying Phoenix Kick: Avanti, Indietro, Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio Debole + Pugno Potente

Kacho Sen: Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Ryu En Bu: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Deadly Ninja Bees: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio

Flying Squirrel Dance: Salto, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Flying Dragon Blast: Avanti, Basso, Avanti + Basso + Calcio

Deadly Ninja Bees: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio

Super - Super Deadly Ninja Bees: Avanti, Indietro + Basso, Avanti + Calcio Debole + Pugno Potente

Venom Strike: Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio

Tornado Kick: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio

Trap Shot: Avanti, Basso, Avanti + Basso + Calcio

Double Strike: Avanti, Indietro, Avanti, Avanti + Basso, Basso + Calcio

Surprise Rose: Basso, Indietro + Basso, Indietro, Indietro + Alto + Calcio

Super - Illusion Dance: Indietro, Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio Debole + Calcio Potente

I BOSS

Sono due e molto cattivi. Saisyu Kusanagi è il padre di Kyo che credeva morto. Le sue mosse sono identiche a quelle del figlio, tranne per il fatto che tolgono il doppio dell'energia. Omega Rugal non è altro che Rugal (il boss di KOF94) diventato Cyborg. Le sue mosse sono identiche a prima, ma la sua forza è triplicata. Le mosse comprendono tecniche di Geese Howard e Wolfgang Krauser e sono semplicemente devastanti. Per utilizzarli vi basterà finire una volta il gioco al livello Hard.

SAISYU KUSANAGI

Stile di Combattimento: Magatama



Fireball: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno

Dark Trust: Basso, Avanti, Avanti + Basso + Pugno

Wave Smash: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Serpent Wave: Basso, Indietro + Basso, Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno Potente



OMEGA RUGAL

Stile di Combattimento: Combinazione di Hakyokusaken (usata da Geese Howard) e Krauser.



Reppuken: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno

Kaiser Wave: Avanti, Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Genocide Kutter: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro, Indietro + Alto + Calcio

God Press: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Dark Crystal Reflector: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio

Super - Demon Press: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro, Indietro, Avanti, Avanti + Basso, Basso + Calcio Debole + Pugno Potente





USA



Questo nuovo trio rimpiazza il vecchio team di KOF94. Ognuno di loro è in cerca di vendetta nei confronti di uno dei personaggi di KOF95. Billy e Kizaragi provengono entrambi da precedenti giochi SNK. Iori è il rivale di Kyo con il quale condivide la maggior parte delle mosse. Billy, che proviene dalla serie di Fatal Fury, vuole prendersi la rivincita nei confronti di Terry. Kizaragi, infine condivide lo stesso scopo di Billy, ma nei confronti della famiglia Sakazaki.

**IORI YAGAMI**

Stile di combattimento: Magatama

Dark Thrust: Basso, Avanti, Avanti + Basso + Pugno

Fireball: Avanti, Basso, Avanti + Basso + Pugno

Deadly Flower: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno, Pugno, Pugno

Dark Crescent Slice: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio

Super - Maiden Masher: Basso, Indietro + Basso, Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno Potente

**BILLY KANE**

Stile di combattimento: Bo-Staff Fighting

Club Twist: Premere Pugno rapidamente

Sparrow Drop: Basso, Indietro + Basso, Indietro, Indietro + Alto + Pugno

Club Blow: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Super Power Club: Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio

Super - Flaming Hurricane: Basso, Avanti + Basso, Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno Debole + Pugno Potente

**EIJI KISARAGI**

Stile di combattimento: Ninjitsu

Spirit Blast: Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Shadow Slicer: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Stallion Kick: Basso, Indietro + Basso, Indietro, Indietro + Alto + Calcio

Mist Slash: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Shadow Attack: Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio

Bone Cutter: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio

Steel Wave Slasher: Basso, Avanti + Basso, Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Super - Mantis Punch: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti, Avanti + Basso, Basso + Calcio Debole



Rugal si è trasformato in un potentissimo Cyborg diventando più potente che mai

COMMENTO



Ragazzi, King of Fighters '95 è semplicemente incredibile. Non è stato

dimenticato nulla rispetto alla versione Neo Geo. Grafica, sonoro, musiche... Tutto è identico all'originale, senza

contare la velocità di caricamento che nella versione Neo Geo CD rappresentava una grossa pecca: su Saturn la doppia velocità del CD e la cartuccia risolvono definitivamente questo problema con risultati ottimi grazie ai tempi di attesa praticamente nulli. Risultato: un gioco bellissimo sia da giocare che da vedere con animazioni incredibilmente fluide, sonoro da capogiro e giocabilità ai massimi livelli. Se vi piacciono i picchiaduro KOF95 è il vostro gioco e se invece non siete degli appassionati compratelo lo stesso perché lo diventerete. Assicuratevi!



Grazie all'opzione Edit è possibile creare più di 1000 team differenti

MESSICO

Ecco un altro trio che non ha bisogno di presentazioni. Questi tre condividono lo stesso stile di lotta e, praticamente, le stesse mosse. Ryo, Robert e Takuma possono essere considerati tra i migliori personaggi del gioco grazie alla loro forza e alle loro eccellenti caratteristiche di forza, velocità e potenza. Robert, in particolare, è in grado di sorprendere facilmente l'avversario grazie ai suoi calci, mentre Ryo è meno veloce ma decisamente più forte. Takuma non ha attacchi dall'alto, ma in compenso possiede delle prese che mancano a Robert e Ryo.

**ROBERT GARCIA**

Stile di combattimento: Kyokugenryu Karate

Dragon Blast Punch: Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Flying Dragon Blast Kick: Salto, Basso, Indietro + Basso, Basso + Calcio

Lightning Legs Knockout Kick: Indietro + Basso (caricare), Avanti + Calcio

Great Spirit Kick: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio

Ryuga: Avanti, Basso, Avanti + Basso + Pugno

Kyoku Gen Kick Dance: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio Potente

Haoh Sho Ko Ken: Avanti, Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Super - Ryuko Ranbu: Basso, Avanti + Basso, Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno Potente

**TAKUMA SAKAZAKI**

Stile di combattimento: Kyokugenryu Karate

Tiger Flame Punch: Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Lightning Legs Knockout Kick: Indietro + Basso (caricare), Avanti + Calcio

Shoran Kyaku: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio Debole

Shoran Kyaku Attack: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio Potente

Zan Retsu Ken: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Haoh Shi Ko Ken: Avanti, Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Super - Tyuko Ranbu: Basso, Avanti + Basso, Avanti, Indietro, Avanti + Calcio Potente

**RYO SAKAZAKI**

Stile di combattimento: Kyokugenryu Karate

Tiger Flame Punch: Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Flying Tiger Flame Punch: Salto, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Lightning Legs Knockout Kick: Indietro + Basso (caricare), Avanti + Calcio

Koho: Avanti, Basso, Avanti + Basso + Pugno

Zan Rethu Ken: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Haoh Sho Ko Ken: Avanti, Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Kyoku Gen Punch Dance: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno Potente

Super - Ryuko Ranbu: Basso, Avanti + Basso, Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno Potente



CHINA

Anche i personaggi di questo team provengono da un precedente gioco SNK. Athena è una studentessa che si trasforma in un'eroina. I suoi attacchi principali consistono in una fireball e in uno scudo in grado di riflettere i colpi nemici (anche i più potenti). Anche Sie possiede una fireball, ma le sue mosse comprendono per lo più una serie di calci molto potenti. Chin, il maestro di Sie e Athena, usa il classico stile della scimmia ubriaca sfruttando la propria bottiglietta come arma.



SIE KENSOU

Stile di combattimento: Variante del Wu Shu

Super Bullet Attack: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno
Dragon Uppercut: Indietro, Basso, Indietro + Basso + Calcio

Dragon's Fang: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno

Dragon Talon Tear: Salto, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Super - Dragon God Drubbing: Basso, Avanti + Basso, Avanti, Indietro, Avanti + Calcio Potente



ATHENA ASAMIYA

Stile di combattimento: Wu Shu

Butt Attack: Salto, Basso + Calcio Potente

Psycho Ball Attack: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Psycho Reflector: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio

Phoenix Arrow: Salto, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Psycho Sword: Avanti, Basso, Avanti + Basso + Pugno

Super - Shining Crystal Bit: Indietro, Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro, Indietro + Alto + Calcio Debole + Pugno Potente

Super - Crystal Shoot: (mentre esegue lo Shining Crystal Bit) Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno



CHIN GENTSAI

Stile di combattimento: Drunken Monkey Fist (variazione del Kung-Fu)

Gourd Attack: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno

Burning Sake Belch: Avanti, Basso, Avanti + Basso + Pugno

Rolling Punch: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio

Super - Thunder Blast: Basso, Avanti + Basso, Avanti, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno Potente



Kim dimostra tutta la propria abilità nel prendere a calci la gente



Questo è il team più insolito del gioco. Kim è il più famoso, abilissimo nel tirare calci e dalla devastante super-mossa. Chang è un vero muflone, armato di palla di ferro. Lento, ma letale quando colpisce. Choi è il più buffo. Piccolo, velocissimo con uno stile di combattimento simile a quello di Kim, ma decisamente più idiota.



CHANG KOEHAN

Stile di combattimento: Iron Ball Fighting

Spinning Iron Ball: Premere Pugno Rapidamente

Breaking Iron Ball: Indietro (caricare), Avanti + Pugno

Flying Ball Breaker: Basso (caricare), Alto + Calcio

Super - Wild Ball Attack: Basso, Avanti + Basso, Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno Potente



KIM KAP HWAN

Stile di combattimento: Tae Kwon Do

Crescent Moon Slash: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio

Flying Slice: Basso (caricare), Alto + Calcio

Flying Kick: (saltare) Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio

Comet Cruncher: Indietro (caricare), Avanti + Calcio

Super - Phoenix Flattener: Basso, Indietro + Basso, Indietro, Indietro + Basso, Avanti + Calcio Debole + Calcio Potente



CHOI BOUNGE

Stile di combattimento: Variazione del Tae Kwon Do

Hisho Kuretsuzan: Basso (caricare), Alto + Calcio

Hurricane Cutter: Basso (caricare), Alto + Pugno

Kaiten Hienzan: Indietro (caricare), Avanti + Pugno

Soaring Kick: (saltare) Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio

Flying Monkey Slice: Indietro (caricare), Avanti + Calcio

Super - Tornado Ripper: Indietro (caricare), Basso, Alto + Calcio Debole + Pugno Potente

BRASILE



Per chi non lo sapesse questo team è formato dai protagonisti del mitico Ikari Warriors. Heidern è semplicemente un mito e il combattimento è la sua unica ragione di vita. Ralf e Clark sono praticamente fratelli. Addestrati entrambi da Heidern hanno combattuto insieme in Ikari e condividono lo stesso stile di lotta.



HEIDERN

Stile di combattimento: Green Beret Training

Moon Slasher: Basso (caricare), Alto + Pugno

Cross Cutter: Indietro (caricare), Avanti + Pugno

Neck Roller: Basso (caricare), Alto + Calcio

Storm Bringer: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno Potente

Super - Final Bringer: Indietro (caricare), Basso, Alto + Calcio Debole + Pugno Potente



RALF

Stile di combattimento: Armed Forces Training

Vulcan Punch: Premere Pugno rapidamente

Gatling Attack: Indietro (caricare), Avanti + Pugno

Super Argentine Back Breaker: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio Potente

Blitzkrieg Punch: Basso (caricare), Alto + Pugno

Super - Super Vulkan Punch: Indietro + Basso (caricare), Indietro, Avanti + Pugno Potente



CLARK

Stile di combattimento: Armed Forces Training

Vulcan Punch: Premere Pugno rapidamente

Gatling Attack: Indietro (caricare), Avanti + Pugno

Super Argentine Back Breaker: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio Potente

Super Arabian Burglar Back Breaker: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Basso + Pugno Potente

Super - Ultra Argentine Back Breaker: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro, Avanti, Avanti + Basso, Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno Potente



Il leggendario trio di **Fatal Fury** è tornato! Ormai non c'è quasi più nulla da dire su questo team che non sia già stato menzionato. Terry, il più spartano dei tre, è il più forte e il suo repertorio comprende mosse molto potenti come il Power Wave e il potentissimo Power Geyser. Andy, il fratello di Terry, è il più elegante per quanto riguarda la tecnica di combattimento mentre Joe, il mio preferito, grazie al suo TNT Punch e allo Screw Upper è sicuramente uno dei personaggi più forti del gioco.



TERRY BOGARD

Stile di combattimento: Hakyoku-saken



ANDY BOGARD

Stile di combattimento: Kopoken (Koppo)



JOE HIGASHI

Stile di combattimento: Muai Thai (Thai Kick-Boxing)

Burning Knuckles: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno
Power Wave: Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno
Rising Tackle: Basso (caricare), Alto + Pugno
Crack Shot: Basso, Indietro + Basso, Indietro, Indietro + Alto + Calcio
Power Dunk: Avanti, Basso, Avanti + Basso + Calcio
Super - Power Geyser: Basso, Indietro + Basso, Indietro, Indietro + Basso, Avanti + Calcio Debole + Pugno Potente

Sho Ryu Dan: Avanti, Basso, Avanti + Basso + Pugno
Zan Ei Ken: Indietro + Basso (caricare), Avanti + Pugno
Hisho Ken: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Pugno
Sonic Split: Indietro + Basso (caricare), Avanti + Alto + Calcio
Dam Breaker Punch: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio, Calcio, Calcio
Super - Super Sonic Swirl: Basso (caricare), Avanti + Basso, Avanti + Calcio Debole + Calcio Potente

Hurricane Upper: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Pugno
Slash Kick: Indietro + Basso, Avanti + Alto + Calcio
Tiger Kick: Basso, Avanti + Basso, Avanti, Avanti + Alto + Calcio
TNT Punch: Premere Pugno Rapidamente (Basso, Avanti + Avanti, Avanti + Pugno per colpo finale)
Golden Heel Hurter: Basso, Indietro + Basso, Indietro + Calcio
Super - Screw Upper: Avanti, Indietro, Indietro + Basso, Basso, Avanti + Basso, Avanti + Calcio Debole + Pugno Potente



Saishu è il padre di Kyo. Possiede meno mosse del figlio, ma in compenso è forte il triplo



Chang è il personaggio più lento di KOF95, ma le sue mosse sono potentissime



COMMENTO



King of Fighters '95 è, secondo me, il più bel picchiaduro esistente sulla faccia della Terra. Ci sono ben 26 personaggi selezionabili, ognuno con un repertorio di mosse incredibile e tutti estremamente versatili e semplici da usare. E questo è solo il primo punto, il secondo riguarda i caricamenti: l'idea della cartuccia è quanto di meglio poteva venire in mente alla SNK. Grazie a questa espansione i caricamenti sono praticamente inesistenti eliminando così il problema principale che affliggeva la versione Neo Geo CD ovvero la pausa di un minuto fra un combattimento e un altro (che, vi assicuro, era il massimo della frustrazione). Inoltre dovrete vedere la grafica e tutti gli altri dettagli tecnici: tutto è identico all'originale comprese le incredibili colonne sonore. Insomma, **KOF95** è il massimo! Non lasciatevelo assolutamente sfuggire, capito?



CASA PRODUTTRICE

SNK

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

94

▲ Incredibile. Fluida, colorata e soprattutto varia. Semplicemente eccellente

SONORO

91

▲ Effetti sconvolgenti e colonne sonore da CD. Cosa volere di più?

GIOCABILITÀ

94

▲ Coinvolgente sin dall'inizio

LONGEVITÀ

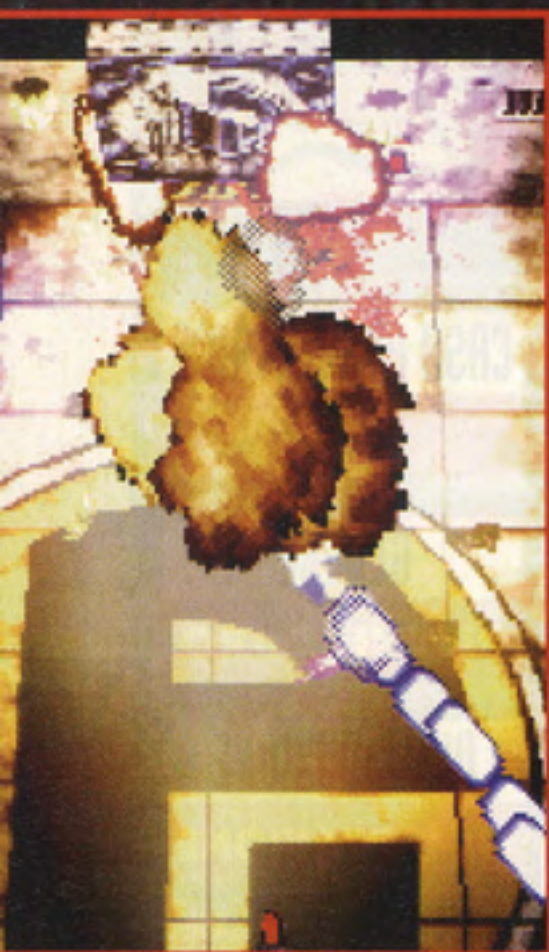
95

▲ 26 personaggi, circa 200 mosse differenti. Più di così...

GLOBALE

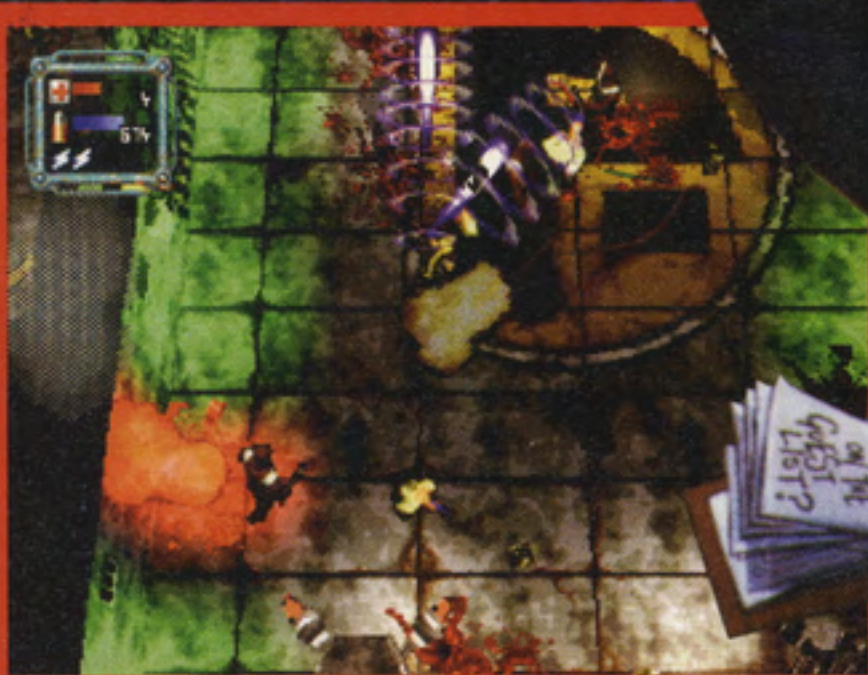
93

KOF94 era bello, KOF95 è incredibile! Adesso vogliamo KOF96 (che, fra l'altro, viene annunciato proprio quando terminate KOF95)



Senza ombra di dubbio **Loaded** è stato uno dei più grossi successi commerciali di tutto il '95. La versione PlayStation infatti ha venduto una quantità di copie semplicemente impressionante (ben 250.000 in una sola settimana!); davvero una cosa strana soprattutto se consideriamo che il titolo in questione non è altro che la trasposizione su PS-X di un vecchio progetto sviluppato dalla Gremlin per il Super Nes. Originariamente **Loaded** era stato concepito e studiato come titolo per il 16 bit della Nintendo (**Killers For Hire**), un gioco che era stato ideato e sviluppato dallo stesso produttore della Gremlin, Ade Carliss. Da allora è trascorso molto tempo: il game ha subito un restyling a dir poco pauroso, al termine del quale è approdato sul 32-bit di casa Sony. Indubbiamente la caratteristica principale di questo **Loaded** è quella di basarsi su di una serie di personaggi "alla *Natural Born Killers*" ai quali si affianca un ritmo di gioco alquanto frenetico e distruttivo, oltre che una veste grafica di sicuro impatto. Un'altra cosa abbastanza particolare poi è che anche qui, come era già accaduto per altri giochi, il progetto era partito come una sorta di scherzo, una specie di prova di abilità. Inizialmente infatti, il team di programmatori aveva incontrato seri problemi, non tanto nel

produrre una grafica accattivante e ricca di colori e di dettagli, quanto piuttosto nel riprodurre un'azione di gioco frenetica e adeguatamente intrippante. "Molti dei titoli usciti in questo periodo" ci ha detto Ade "sono caratterizzati da una veste grafica sfavillante e da una gran quantità di effetti; il loro problema però è che si tratta di prodotti vuoti, poco divertenti. **Loaded** invece è diverso, si tratta di un titolo basato sulla giocabilità e sull'azione e questi due elementi sono assai più difficili da riprodurre su schermo di qualsiasi veste grafica". Ora, dopo la prima conversione Super Nes - PlayStation, **Loaded** continua il suo viaggio attraverso il mare delle nuove console giungendo finalmente anche sul 32-bit di casa Sega, ma non è finita qui! Infatti, mentre state leggendo queste righe, i ragazzi della Gremlin sono già al lavoro per sviluppare il seguito di questo titolo, il buon **Reloaded**, del quale i programmatori ci hanno parlato un gran bene snocciolandoci tonnellate di dati tecnici e di nuove trovate quali personaggi extra, massiccia presenza di elementi strategici, nuova veste grafica and so on. Al momento però non è questo che ci interessa (per le News dovete tampinare il buon MBF) quindi direi che ormai è giunto finalmente il momento di andare a dare una occhiata a questa versione Saturn...



Un vero professionista della distruzione non ha mai un attimo di riposo



BA-BA-BA BALLI...

La trama di *Loaded* si basa sull'ennesima tragedia intergalattica che ha come sfondo la malavita del secondo millennio. Il giocatore si trova infatti costretto a scegliere il proprio player tra i membri di una banda di mercenari che sono stati imprigionati su un piccolo e tetro asteroide a causa del tradimento di un loro "collega". Ecco dunque svelata la trama del gioco che, ancora una volta, ruota attorno al vostro desiderio di andare a ringraziare di persona "l'amico" artefice di siffatte favole. Due sono le possibilità che vi si presentano a questo punto: la prima è quella di aspettare buonini buonini in prigione per i prossimi sei o settecento anni, mentre la seconda è quella di imbracciare il vostro bel fucile e di farvi largo per le stanze, le celle e i corridoi del piccolo asteroide massacrando chiunque vi capiti a tiro! Ovviamente la scelta migliore è la seconda quindi, una volta armati, potrete dare il via alla vostra gratuita opera di disinfestazione sfogando anche i vostri istinti più repressi. La struttura della prigione è composta da una serie di livelli sovrapposti con guardie che corrono e sparano in tutte le direzioni, tuttavia il vostro compito non sarà solo quello di atomizzare qualunque cosa vi capiti a tiro. Infatti dovrete anche riuscire a recuperare una serie di chiavi con le quali potrete aprire le varie porte di sicurezza che, in più di una fase di gioco, vi sbarreranno la strada. Più avanti poi, una volta che sarete riusciti a salire dai livelli più bassi della prigione, vi troverete a vagare attraverso una serie di schemi alla luce del sole dove dovrete fare i conti, oltre che con le guardie, anche con la flora e la fauna locali.



A giudicare da questa foto direi proprio che il caro Richard ha svolto un lavoro più che discreto



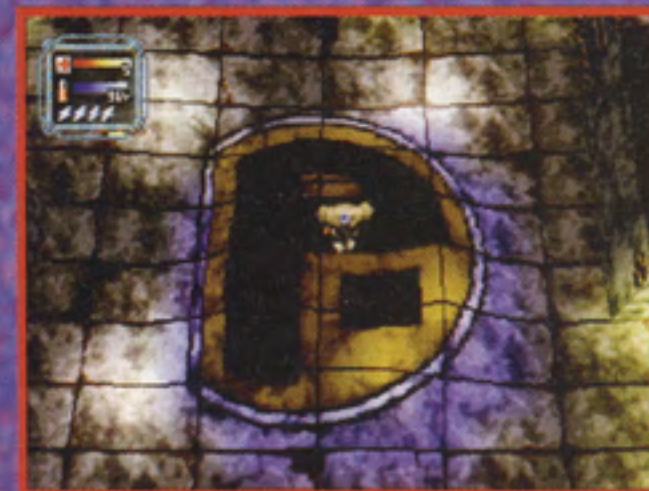
THE FOG

La versione originale di *Loaded* per la PS-X faceva uso massiccio degli effetti grafici customizzati della console di casa Sony. Questi erano stati utilizzati per creare sia le varie sorgenti di luce che i vari fx (quali la nebbia e le esplosioni), il che ha creato non pochi grattacapi ai programmatori impegnati nella conversione. Infatti, mentre le sorgenti di luci non sono state un grosso problema (i vari fondali e gli effetti di illuminazione sono stati riprodotti in maniera più che soddisfacente), l'effetto nebbia e le varie esplosioni hanno creato più di un inconveniente, costringendo i ragazzi della Gremlin a sviluppare una serie di routine in grado di emulare gli effetti grafici prodotti dai chip del 32-bit Sony. I primi tentavi in questo senso avevano dato dei risultati piuttosto scarsi tuttavia, grazie al sapiente uso di filtri e al buon mix di immagini poligonali e di sprite, i programmatori sono riusciti a dotare anche questa versione Saturn di tutta una serie di effetti che, per quanto non raggiungano il livello di dettaglio della loro controparte su Playstation, risultano comunque discretamente gradevoli e sufficientemente curati.



TUTTI PER UNO...

L'intera programmazione del codice sorgente della versione Saturn di *Loaded* è stata, stranamente, affidata alle mani di un unico programmatore che si è trovato a dover battere da solo con il sistema multi processore del 32-bit targato Sega. Nonostante ciò, il lavoro svolto da questo giovane (per la cronaca Richard Evans) può dirsi senz'altro più che soddisfacente! Infatti mentre le prime versioni del gioco sviluppate da Richard sfruttavano solamente uno dei 2 chip SH2 del Saturn la versione finale del gioco utilizza entrambi le CPU presenti all'interno della macchina. Indubbiamente si è trattato di un lavoro piuttosto lungo e assai arduo poiché, come ci ha spiegato anche Richard, è stato necessario dividere letteralmente il codice in due parti in grado di integrarsi e di lavorare insieme senza però entrare in conflitto. Purtroppo il codice originario della versione Playstation (sfruttato anche in questa versione in diverse routine), ha impedito l'utilizzo di buona parte dell'hardware dedicato del Saturn (come i chip VDP 1 e 2) il che ha portato alla produzione di un prodotto di discreto livello, lontano tuttavia anni luce dai grandi classici presenti su questa console.





UN MANIPOLD DI MENTECATTI

I vari personaggi che affollano il mondo di **Loaded** devono la loro veste grafica al vetusto progetto del Super Nes. Nonostante ciò però si può affermare in tutta tranquillità che mai si erano visti dei personaggi caratterizzati da un tale mix di elementi horror e cyberpunk, alcuni dei quali risultano davvero orripilanti! Facezie gustative a parte anche in questo caso ogni character risulta dotato di una serie di abilità piuttosto particolari che ora andrò tosto a elencarvi...



CAP 'N GUNS

Questo caro e dolce pirata dall'aspetto un po' scheletrico è uno dei personaggi più rapidi e agili di tutto il gioco. Il suo armamentario consiste in un bel paio di revolveroni "alla Ispettore Callaghan" con i quali il pischello distribuisce piombo a destra e manca. Non male, anche se la potenza di fuoco sviluppata non è proprio il massimo della vita.



MAMMA

La dolce mamma in questione adora prendersi cura degli inquilini dei vari livelli elargendo, gratis, una gran quantità di bombe e di granate. Inutile dire che gli effetti di tale azione sono veramente devastanti: l'unico inconveniente risiede nella scarsa gittata dell'arma che, per quanto potente, costringe la cara Mamma ad avvicinarsi un po' troppo agli altri condomini della prigione.



VOX

Questa cara e dolce pulzella può essere senza dubbio premiata come il personaggio più sexy e carino di tutto il gioco. A dire il vero non è che ci fossero molte altre possibilità, tuttavia credo sia meglio evitare di indispettare la suddetta ragazza che, oltre a vantare una grande agilità e velocità, risulta anche dotata di un paio di armi davvero niente male!



BOUNCA

Tipico esponente della categoria dei buttafuori intergalattici, il buon Bounca risulta dotato di un enorme e quanto mai distruttivo lanciamissili. Inutile dire che, con un'arma del genere, la potenza di fuoco sviluppata da codesto personaggio risulta semplicemente smodata. L'unico inconveniente risiede nel basso volume di fuoco e nei tempi di ricarica piuttosto lunghi però, ragazzi, che ci volete fare: i bazooka a ripetizione mica li hanno ancora inventati!



BUTCH

Nato da una sorta di incrocio tra una donna delle pulizie e un macellaio pazzo, Butch rappresenta l'archetipo del personaggio tuttfare. La sua mannaia e la sua pistola infatti gli consentono di prendersi cura dei parenti, sia lontani che vicini, con eguale efficacia. Si tratta indubbiamente del personaggio più indicato per i novizi del genere anche se sono fermamente convinto che, una volta presa la mano con lo schema di gioco, vorrete passare a qualcosa di più "sostanzioso".



FWANK

Evviva, è arrivato il circo! Ehi ragazzi, guardate... Ci sono anche i clown! Hmmm... Che strano però, qualcosa mi dice che qui sia meglio stargli alla larga. Quel tipo là in fondo che lustra il suo lanciafiamme ha infatti un'aria che non mi ispira molta fiducia, voi che ne dite?





COMMENTO



Sono abbastanza perplesso. Questa versione di **Loaded** per Saturn ripropone, in maniera piuttosto fedele, tutte le caratteristiche della sua controparte per PS-X. La grafica infatti risulta discretamente definita e fluidamente animata, il sangue scorre a fiotti e lo scrolling dello schermo, a parte qualche sporadico rallentamento, svolge il suo lavoro in maniera ottimale. Certo, non si tratta di un prodotto che spinge il 32-bit Sega ai suoi limiti o di una versione paragonabile all'originale (rispetto alla quale risulta molto più grezza), comunque sia lo spirito del gioco è rimasto inalterato e, in fondo, credo che fosse questo l'obiettivo dei programmatori. Purtroppo però, ancora una volta, **Loaded** vede calare il suo voto a causa della struttura e dell'azione di gioco che, come nella versione Playstation, appare eccessivamente frenetica e confusionaria. I vari nemici risultano infatti incredibilmente veloci il che, unito a una visuale di gioco eccessivamente ristretta (un'inquadratura più larga avrebbe aiutato molto) fanno sì che il giocatore si ritrovi letteralmente assalito da una massa di esseri senza avere la benché minima possibilità di scampo. E' vero, l'azione di gioco vanta un'immediatezza e una rapidità fuori dell'ordinario, ma mi spiegate che cosa ce ne facciamo di tutto ciò se poi, a conti fatti, tutto ciò ci impedisce di difenderci?



Ecco a voi un modo semplice e sicuro per farsi largo tra la folla



Mi è sembrato di vedere del plasma...

COMMENTO



Quando la Gremlin lanciò la versione di **Loaded** per Playstation buona parte della critica videoludica gridò al miracolo additando questo titolo come esempio di grande giocabilità e azione. Personalmente mi sono sempre dissociato da questo tipo di affermazioni, considerando **Loaded** un prodotto discreto, dotato di una buona veste grafica e di un'azione frenetica, ma anche caratterizzato da un'eccessiva linearità e da fasi di gioco estremamente confusionarie. Anche in questa versione Saturn, così come nell'originale per PS-X, capita troppo spesso infatti di trovarsi letteralmente circondati da nemici senza avere la possibilità di reagire o di portarsi in salvo e questo perché, a dispetto delle armi in nostro possesso, i nostri avversari risultano incredibilmente rapidi (un po' troppo, direi) non lasciandoci così il tempo fisico di appostarci per impallinarli a dovere. Questo fatto rende anche impossibile lo sviluppo di una benché minima strategia di gioco visto che, in ogni caso, tutto quello che potremo fare non sarà altro che evitare gli spazi aperti cercando al contempo di eliminare i vari esseri prima che questi diventino troppo numerosi. Oltre a ciò bisogna anche considerare che questa versione di **Loaded** per il Saturn risulta piuttosto distante da quella del 32-bit targato Sony, il che è anche imputabile ad una certa fretta che ha spinto la Gremlin a realizzare questo titolo in tempi piuttosto brevi, sperando così di bissare il successo commerciale ottenuto con la versione Playstation. Davvero una peccato, anche perché, con un paio di accorgimenti in più, questo titolo sarebbe potuto benissimo diventare il nuovo **Smash TV**!



O quante belle figlie Madama Dorè, o quante belle figlie...

LOADED

CASA PRODUTTRICE

GREMLIN

GENERE

SHOOT 'EM UP

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

76

- ▲ Fondali ricchi di dettagli e sprite animati con una discreta fluidità
- ▼ Qualche rallentamento ogni tanto: inoltre alcuni elementi del fondale sono poco definiti

SONORO

90

- ▲ Un'ottima selezione di musiche adeguatamente pesanti unite ad una gran varietà di effetti veramente esplosivi!

GIOCABILITÀ

77

- ▲ Un prodotto molto immediato e dotato di un'azione di gioco rapida e frenetica
- ▼ Alcune sezioni risultano troppo confusionarie

LONGEVITÀ

76

- ▲ I livelli da esplorare sono davvero molti
- ▼ L'impossibilità di pianificare una strategia di gioco potrebbe farvi abbandonare **Loaded** prima del tempo

GLOBALE

79

Una discreta conversione da PS-X che risulta però carente dal punto di vista della giocabilità e della longevità a lungo termine



SI RINGRAZIA

CONSOLE GENERATION
PER IL CD



Il nuovo sistema Truemotion nella splendida presentazione. Per chi ha la fortuna di possedere la Movie Card la qualità delle immagini è ancora migliore!



In un futuro molto prossimo, sconvolto dall'ennesimo conflitto mondiale tra le nuove unioni di nazioni create all'inizio del ventunesimo secolo, si svolge **Gungriffon**, il nuovo simulatore di combattimento tra mech sviluppato dalla Game Arts per soddisfare i possessori di Saturn appassionati di robot e da sempre in cerca di un titolo simile ai vari **Gundam** e **Krazy Ivan** usciti qualche tempo fa per Playstation.

Come avrete senz'altro capito, i protagonisti di questa guerra sono nuovi veicoli da combattimento antropomorfi, qui chiamati High-Macs, che integrano, e in parte sostituiscono, il compito dei moderni carri da battaglia, eseguendo rapidi attacchi in profondità per inchiodare al suolo la componente aerea nemica, distruggendo le unità di artiglieria e naturalmente intercettando le loro controparti avversarie. La loro notevole agilità li rende inoltre perfetti per il combattimento in ambiente urbano, dove la possibilità di muoversi rapidamente grazie al Rolling Dash System e il loro potente armamento gli forniscono un'ampia versatilità d'impiego.

Quale pilota dell'esercito di auto-difesa nipponico vi verrà assegnato l'High-Mac leggero entrato da qualche anno in servizio nei reparti corazzati con il nome di Type-15. I dispositivi più caratteristici tra quelli presenti in questo mezzo sono senza dubbio il sopracitato Rolling Dash System che vi permette di "pattinare" sul terreno a grande velocità e i retro-propulsori che vi forniscono un'autonomia in volo di diversi secondi. I vari sistemi d'arma a vostra disposizione consistono in un cannone da 120mm, una mitragliatrice di grosso calibro, un pod lanciarazzi e una rampa lanciamissili a guida attiva. Per quanto riguarda l'avionica potrete godere della solita strumentazione indispensabile per la navigazione,

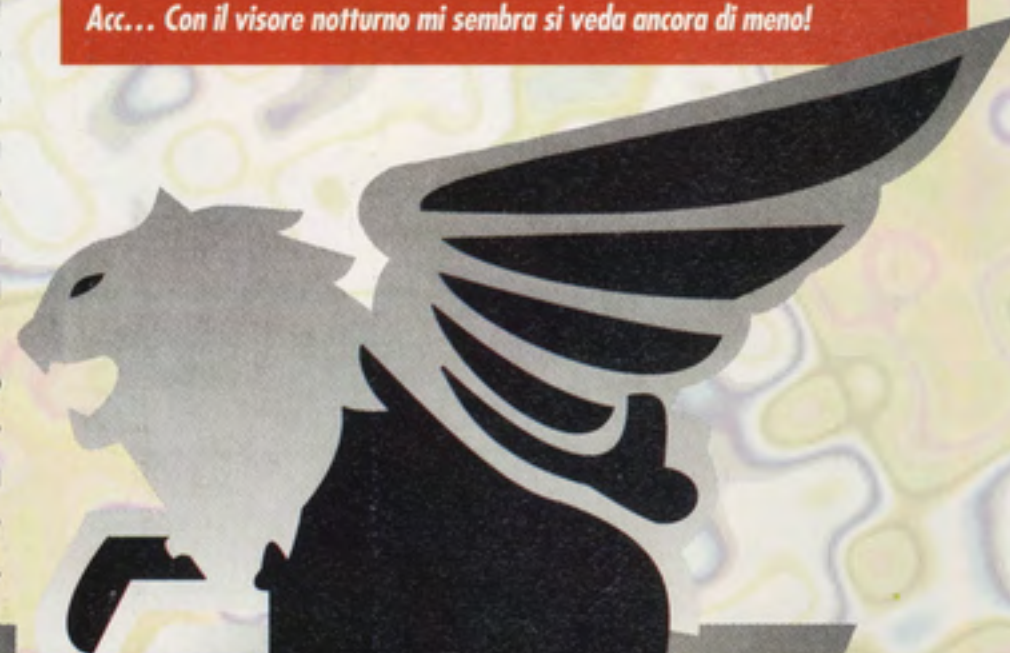
oltre che una mappa mobile e un visore notturno ad infrarossi.

Il sistema di controllo è molto complesso, ma una volta assimilato vi permetterà una manovrabilità senza pari. Con la croce direzionale controllerete il puntamento delle armi e la direzione del mezzo, per muovervi in avanti utilizzerete il tasto X che premuto due volte attiverà il Rolling Dash System, mentre per retrocedere bisogna servirsi del bottone A. E' anche possibile muoversi lateralmente con il tasto B, mentre con L potrete ruotare il busto in una direzione diversa da quella in cui vi muovete. Per quanto riguarda la selezione delle armi e il loro impiego si utilizzano rispettivamente i tasti R e C. Per concludere vi è il Jump System attivabile con il pulsante Z quando è trascorso il tempo di ricarica dei propulsori. L'autonomia in volo dipende da quanta energia avete accumulato ed è visualizzabile a sinistra dell'Head-Up Display. Ogni missione termina con la distruzione completa delle armate nemiche: è però possibile ottenere dei bonus eseguendo dei compiti supplementari che vi vengono indicati sia via radio che sulla mappa mobile.

Al momento **Gungriffon** rimane l'unica simulazione robotica per Saturn degna di tale nome, possedendo sia un ottimo mecha design che notevole realismo, e ancora una volta è stato dimostrato che questa macchina riesce a destreggiarsi anche nel software poligonale.



Acc... Con il visore notturno mi sembra si veda ancora di meno!



GUNGRIFFON

COMMENTO



La differenza principale tra **Gun-griffon** e le altre simulazioni robotiche uscite per le console attuali è l'approccio più realistico scelto dalla Game Arts per realizzarlo. Qui infatti non ci sono bizzarri mostri meccanici alieni e i mech presenti si discostano molto dai mobile-suit di *Gundam*, avvicinandosi forse ai sicuramente più futuribili labor di *Mobile Police Patlabor*. L'unico neo è la poca varietà delle missioni che concettualmente prevedono tutte l'eliminazione dei mezzi nemici presenti nell'area, anche se all'interno dell'operazione possono capitare fasi di copertura o di attacco di determinati bersagli. Comunque la loro difficoltà costringe il giocatore a ponderare attentamente ogni azione, in quanto uno scontro diretto con le forze nemiche lo porterebbe a una sicura disfatta. Questo in ogni caso non significa che in questo titolo si passi più tempo a pensare che a combattere: al contrario il tempo di gioco limitato vi obbliga a scelte repentine che rendono l'azione decisamente frenetica e coinvolgente. Personalmente lo trovo un titolo decisamente interessante, almeno per chi come me è appassionato di battaglie robotiche.



E' un vero peccato che solo alcuni elementi del fondale siano intaccabili dalle nostre armi



Se c'è una cosa che adoro è finire i mezzi non offensivi a colpi di mitragliatrice!



Dannazione, il mio plotone è in prima linea a divertirsi con il nemico e io sono qui a proteggere questo dannato ferrovecchio!

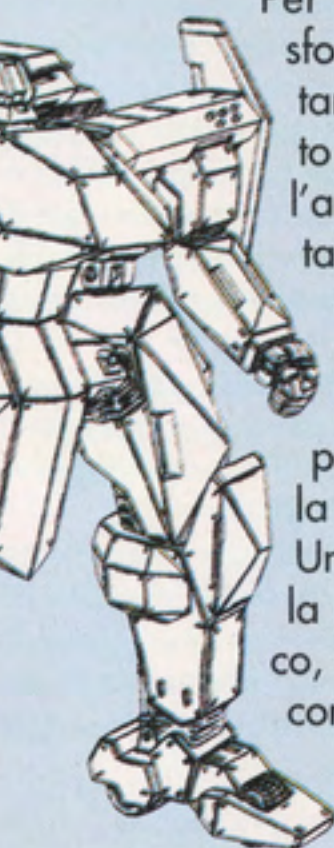


COMMENTO



Dal punto di vista grafico **Gun-griffon** è un prodotto veramente interessante. La presentazione è un delle migliori mai viste su Saturn, specialmente se si utilizza la movie-card che gli dona qualità notevoli di fluidità e risoluzione.

Per quanto riguarda il gioco sfondi e paesaggi sono discretamente dettagliati, soprattutto nelle battaglie urbane dove l'area di combattimento è stata riempita di palazzi e case di ogni genere. Ovviamente sono presenti alcuni problemi di clipping che però non pongono un grande limite alla spettacolarità dell'azione. Un altro difetto riscontrabile è la non vastissima area di gioco, che vi porta alcune volte a concludere prematuramente la missione in quanto si è superato inavvertitamente il confine prestabilito. L'ultimo appunto riguarda la notevole difficoltà delle ultime missioni, decisamente frustranti a causa dell'elevato numero di nemici e della ridotta scorta di munizioni a disposizione. Insomma, questo titolo è un buon sparattutto poligonale, non interamente corri-e-spara, dedicato a chi insieme all'azione preferisce anche una piccola dose di strategia.



CASA PRODUTTRICE

GAME ARTS

GENERE

SIMULAZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

89

▲ Un full-motion di questa qualità difficilmente si è visto su Saturn

▼ Orizzonte un po' ridotto e qualche problema di clipping

SONORO

89

▲ Effetti sonori notevolmente realistici e musiche nella media

GIOCABILITÀ

85

▲ Azione sempre frenetica

▼ Controlli di gioco versatili, ma complessi. Saper sfruttare al massimo i comandi non è cosa semplice

LONGEVITÀ

80

▲ L'elevata difficoltà di alcune missioni non vi permetterà di terminarlo in poco tempo

GLOBALE

88

Una simulazione robotica di buona fattura. Dategli un'occhiata, anche perché non ci sono molte alternative su Saturn



**SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD**



Legendra è un mondo fantastico dove mostri e esseri fantastici convivevano in pace e serenità con le popolazioni umane dei villaggi. Questo fino a quando il demone Madorak non decise di spargere violenza e distruzione sull'intero continente gettando tutti nel caos. In pochi istanti vi fu solo un mare di fuoco e tra le macerie delle case distrutte i superstiti si ammassavano intorno alle statue delle loro divinità attendendo un salvatore che riportasse la pace in questo mondo. Attratto dalle suppliche della gente dei villaggi e con il silenzioso consenso della divinità Tohru, il dragone stel-

lare Harsgart decise di affrontare in duello Madorak. Ne seguì una sanguinosa battaglia nel culmine della quale un colpo inferto da Harsgart trafisse il cuore del demone, distruggendolo. Ma lo sforzo per eliminare il suo avversario lo sfiniti e il suo corpo si divise in otto sigilli che si dispersero in ogni parte del continente. Molti anni dopo, proprio quando la vita su questo mondo torna a rifiorire, otto ambiziosi eroi sembrano avere ereditato il potere del dragone stellare e per Legendra incomincia un nuovo periodo di guerra e distruzione...

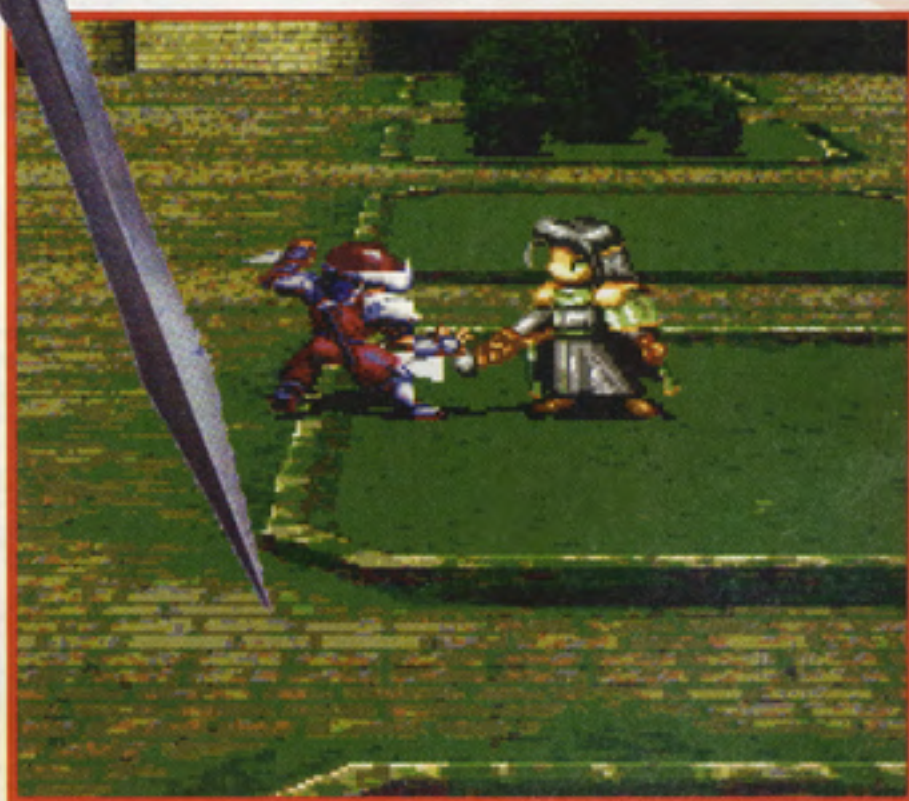
DRAGON FORCE


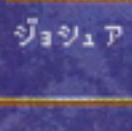
DRAMATIC SIMULATION

Al contrario di quanto possa sembrare a prima vista *Dragon Force* non è un RPG, bensì una simulazione strategica fantasy caratterizzata da una trama ben precisa che influenza i rapporti interpersonali tra i personaggi e che cambia a seconda dell'eroe scelto. Il gioco si divide principalmente in tre parti che consistono in una sezione preparatoria, una fase strategica in tempo reale e una o più battaglie tattiche anch'esse in contemporanea con il computer. Nella prima parte si decide come organizzare le proprie truppe assegnando comandanti e fornendogli eventuali oggetti magici. Questi ultimi si trovano grazie a un comando che obbliga uno dei vostri ufficiali a effettuare una spedizione di ricerca nel territorio da lui assegnato. In questo modo è anche possibile reclutare nuovi comandanti. Sempre nello stesso menu vi è un'opzione che permette di rafforzare le difese dei castelli dove sono insediati dei comandanti capaci organizzare opere di ristrutturazione. In questa fase dovrete anche assicurarvi che i vostri ufficiali rimangano fedeli a voi assegnandogli di volta in volta delle onorificenze che gli consentiranno di comandare un maggior numero di elementi. Un'altra importante operazione da effettuare è il costante controllo dei prigionieri, da assillare con domande e richieste di passare dalla nostra parte.

Nella fase strategica potrete disporre i vostri eserciti all'interno delle fortezze e quindi ordinarli di attaccare unità e città nemiche. In questa sezione è essenziale avere sempre sotto controllo il numero degli elementi delle proprie truppe assicurandosi di rifornirli di carne fresca dopo ogni battaglia. Assegnato il comando di un castello a un proprio ufficiale è possibile selezionare il numero di squadre da lanciare all'assalto (massimo cinque), lasciandone però almeno una a difesa della base.

L'ultima sezione di gioco è quella tattica all'interno del campo di battaglia. Qui si sceglie quale unità deve combattere contro quella selezionata dal computer e in seguito si seleziona il tipo di formazione da utilizzare e si impartiscono i primi ordini alle truppe. In questa fase non si controllano i singoli elementi, ma si impartiscono loro vari comandi attraverso il proprio ufficiale che può anche intervenire direttamente con incantesimi e attacchi speciali. Quando non vi sono più soldati in campo è giunto il momento del duello tra comandanti che termina solo con la sconfitta di uno dei due. La ritirata è consentita solo nella fase tattica e prima della lotta tra ufficiali e comporta, tra l'altro, la possibilità di venir catturati dall'avversario.



徴兵		トリアクン城	
		Medal	
 ジョシュア	予備兵士	Name	Med Max
	270人	ソルジャー	1 10
	雇用兵士	ホースマン	0 0
		メイジ	0 0
 ハーピー	x 20	アサカ	0 0
		アーチェー	0 0
		モンク	0 0
		ハービー	x 2 20
		ビースト	0 0
		ドラゴニア	0 0
		バルド	x 0 0

All'interno dei castelli è possibile cambiare il tipo di unità assegnata a un proprio comandante compatibilmente alla classe a cui appartiene



I movimenti delle truppe possono essere effettuati solo lungo i percorsi prestabiliti



Siccome i vostri soldati attaccano solo chi si trovano davanti, può capitare che cinquanta di loro stiano a guardare un uomo che da solo attacca il comandante nemico. Un ordine di assalto in massa sbloccherà la situazione



COMMENTO



Dragon Force è il tipico gioco di strategia che appassiona ad un tale livello da portarvi a dimenticare ogni cosa finché non lo avete terminato. L'azione frenetica causata dalle scelte da effettuare in tempo reale è estremamente coinvolgente e l'accattivante qualità grafica vi porterà a non staccarvi più da esso. Questo titolo comunque non è esente da difetti, soprattutto nel sistema di gioco. Prima di tutto l'intelligenza artificiale sia degli avversari che dei vostri uomini non è molto elevata. Questo porta a situazioni paradossali che a volte infastidiscono il giocatore che si trova sconfitto a causa dell'idiozia dei propri uomini. Inoltre l'impossibilità di inserire nelle singole unità più di una classe di combattenti riduce il numero di tattiche attuabili. La situazione comunque migliora decisamente con l'esperienza che vi permette di effettuare scelte più oculate circa le strategie da attuare e vi consente di conoscere meglio le capacità dei vostri soldati. Quando avverrà ciò annullate tutti i vostri appuntamenti per qualche giorno: difficilmente riuscirete a rispettarli!

COMMENTO



Come di consueto Diego dimentica di notare un piccolo difetto di questo genere di giochi che rende molto arduo il loro utilizzo. Mi riferisco naturalmente alla lingua non accessibile a tutti con cui sono scritte le varie opzioni dei menù. Visto che le poche persone in redazione che riescono a capire qualcosa di giapponese hanno dovuto passare alcuni minuti a tradurre parti del manuale, mi chiedo come un utente comune riesca a portare a termine anche la più semplice delle azioni senza passare ore frustranti vagando tra ideogrammi incomprensibili. Non mi fraintendete, i comandi principali sono abbastanza semplici e immediati: il problema sono i rapporti con i propri sottoposti, la gestione delle truppe e tutti quelle piccole opzioni apparentemente insignificanti ma in realtà essenziali per portare a termine il gioco. Tenete quindi in considerazione questi elementi nel caso vi interessi acquistare **Dragon Force**...



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

STRATEGIA

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

90

▲ Decisamente curata e accattivante. I duecento personaggi sono disegnati splendidamente come le varie schermate d'intermezzo

SONORO

85

▲ Musiche discrete ed effetti sonori realistici
▼ Alcuni brani però sono fastidiosamente ripetitivi

GIOCABILITÀ

70

▲ Opzioni complete e versatili senza essere tremendamente complesse
▼ Il testo in giapponese rende molto difficile la comprensione dei comandi di gioco

LONGEVITÀ

86

▲ Quando inizierete a giocare non vi staccherete più dalla console. Ogni personaggio ha una storia e un finale diverso

GLOBALE

80

Un gioco di strategia decisamente divertente, ma dal testo difficilmente comprensibile



Se il vostro sogno è sempre stato quello di mettervi al comando di una gigantesca cozza ultracorazzata con la quale andare a zonzo per le vie della vostra città, cannoneggiando e schiacciando tutto ciò che vi capita a tiro, allora questo **ShellShock** è il gioco che fa per voi. Il gioco infatti vi pone ai comandi di un tank megatecnologico con il quale dovrete riuscire a portare a termine la consueta sfilza di missioni (ben 25). Inizialmente i vari obiettivi risulteranno piuttosto semplici, tuttavia con il progredire del gioco vi troverete impegnati in missioni sempre più complesse che andranno dal recupero di ostaggi all'eliminazione di interi convogli di camion. Ovviamente, come sempre in questi casi, ogni task sarà preceduto dal classico briefing grazie al quale potrete farvi una idea più o meno esatta delle forze con le quali verrete in contatto. Queste saranno prevalentemente costituite da una vasta serie di mezzi di terra (leggi carri, camion, jeep and so on) ognuna delle quali sarà caratterizzata da un diverso tipo di arma-

mento, nonché da un proprio schema di attacco. Per quel che riguarda poi l'azione vera e propria, questa si svolge lungo una serie di paesaggi piuttosto vari, ma anche incredibilmente piatti e carenti in termini di dettaglio. Questi comprendono sia agglomerati urbani che verdi distese di erba lungo le quali vi troverete impegnati in cruenti scontri a fuoco con i vari mezzi nemici. Ovviamente la visuale di gioco è rigorosamente in prima persona con la camera piazzata proprio sulla torretta del tank, mentre lo scrolling dello schermo risulta piuttosto veloce e quasi totalmente esente da qualsiasi tipo di rallentamento. Per quel che riguarda invece le varie animazioni bisogna dire che queste risultano caratterizzate da una discreta fluidità, fluidità che però viene controbilanciata da un fastidiosissimo effetto di pop-up, a causa del quale i mezzi nemici acquisiscono l'invidiabile capacità di materializzarsi dal nulla sul campo di battaglia (davvero un gran sistema di dissimulazione, non c'è che dire!). Questo fatto costringe il povero giocatore a vagare lungo i vari livelli tenendo sempre un occhio sul radar ed uno sulla strada il che non è certo il massimo della vita (soprattutto per la salute dei vostri poveri bulbi oculari)!



SHELLSHOCK



Accidenti! Ma guarda tu quanto era grosso quel moscerino!





PUNTI DI VISTA

Oltre ai classici movimenti quali piroette, axel e saltelli sulle punte, il nostro tank ci offre anche la possibilità di controllare la torretta di fuoco in maniera indipendente dalla direzione del carro. Questa opportunità si rivela particolarmente utile soprattutto nei livelli avanzati dove la massiccia presenza di mezzi nemici costringe il giocatore a cruenti scontri a fuoco con il proprio tank sempre in movimento. Altri gadget di tutto rispetto che potrete trovare a bordo del carro sono poi costituiti da un radar e da un compasso. Questi due gingilli risultano particolarmente utili in quanto permettono all'autista di individuare la posizione di eventuali nemici anche quando questi si trovano nascosti dietro un palazzo oppure quando stanno facendo una pennichella fuori dallo schermo. Un altro gadget piuttosto interessante è costituito dalla mappa tattica dalla quale potrete apprendere senza fallo e senza inganno l'ubicazione di tutti gli obiettivi presenti all'interno di uno schema.



Sorridi... Sei su Cannon Camera!



COMMENTO



A un primo impatto **Shellshock** potrebbe anche sembrare un titolo più che discreto. Le sue caratteristiche migliori sono infatti costituite da una certa immediatezza, nonché da una veste grafica di sicuro impatto. Le varie sequenze di intro (e di outro) risultano davvero ben fatte e anche i vari dialoghi, nonostante la loro sconcertante banalità, contribuiscono a dotare il prodotto di una atmosfera veramente accattivante. Purtroppo però, se eliminiamo le varie sequenze e ci addentriamo un po' di più nel gioco, ci veniamo a trovare di fronte a un titolo piuttosto semplicistico ed eccessivamente lineare. Oltre a ciò bisogna anche aggiungere che la grafica, per quanto fluida e veloce, risulta piuttosto carente sia in termini di dettagli che in varietà dei fondali. L'unico elemento di buona fattura risulta essere il sonoro caratterizzato sia da una gran varietà di musiche che da una serie di effetti a dir poco esplosivi. Un po' poco per risollevarle le sorti di un prodotto che risulta semplice e immediato, ma anche piuttosto monotono e ripetitivo.

COMMENTO



I giochi di tank sono sempre stati un genere che non mi ha mai attirato più di tanto. Spesso e volentieri infatti capita che questi titoli presentino uno schema di gioco troppo lineare e ripetitivo il che è avvenuto, ahimè, anche con questo **Shellshock**. Infatti, se escludiamo la veste grafica e il buon accompagnamento sonoro, quello che ci troviamo di fronte non è altro che l'ennesimo titolo immediato, discretamente giocabile, ma anche dotato di pochissimi elementi in grado di tener desto l'interesse del giocatore per un discreto lasso di tempo. I vari background risultano infatti incredibilmente piatti e monotoni e la stessa cosa può dirsi per le missioni nelle quali non dovrete far altro che disintegrare tutto ciò che vi capiterà a tiro. Inoltre gli schemi di attacco dei vari mezzi nemici risultano dannatamente simili fra di loro con i carri avversari che non fanno altro che nascondersi dietro i vari palazzi per poi spararvi non appena gli passate a fianco. Il sistema di controllo risulta piuttosto complesso e poco flessibile, il che rende veramente difficile riuscire a utilizzare in maniera efficace la torretta mentre il carro è in movimento. Insomma questo **Shellshock** non è altro che l'ennesimo titolo caratterizzato da una discreta veste grafica alla quale si affianca però una struttura di gioco piuttosto povera e limitata.

CASA PRODUTTRICE

CORE

GENERE

SHOOT 'EM UP

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

70

▲ Scrolling fluido e esplosioni davvero notevoli
▼ Fondali piuttosto monotoni e sprite afflitti da un maledetto effetto di pop-up

SONORO

83

▲ Ottime musiche ed effetti sonori veramente esplosivi

GIOCABILITÀ

71

▲ La struttura di gioco è di facile comprensione
▼ La totale mancanza di elementi strategici rende il gioco alla lunga piuttosto monotono e ripetitivo

LONGEVITÀ

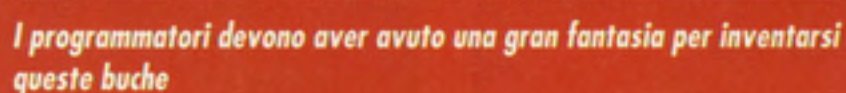
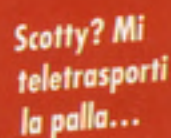
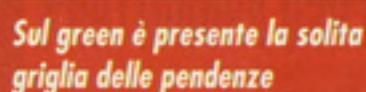
67

▲ Il numero di missioni presenti è più che discreto
▼ In molti casi vi sembrerà di affrontare sempre la stessa missione

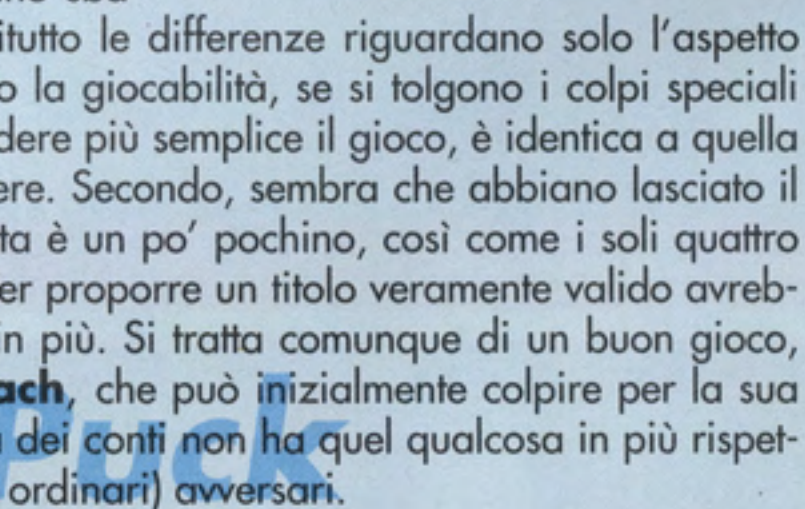
GLOBALE

69

Un titolo tecnicamente discreto che però risente di una struttura di gioco poco varia. Era indispensabile una maggiore varietà di situazioni



che sia proprio rosto, ma forse era lecito aspettarsi qualcosa in più.





IL DIAVOLO FA LE PENTOLE, MA NON LE PADELLE

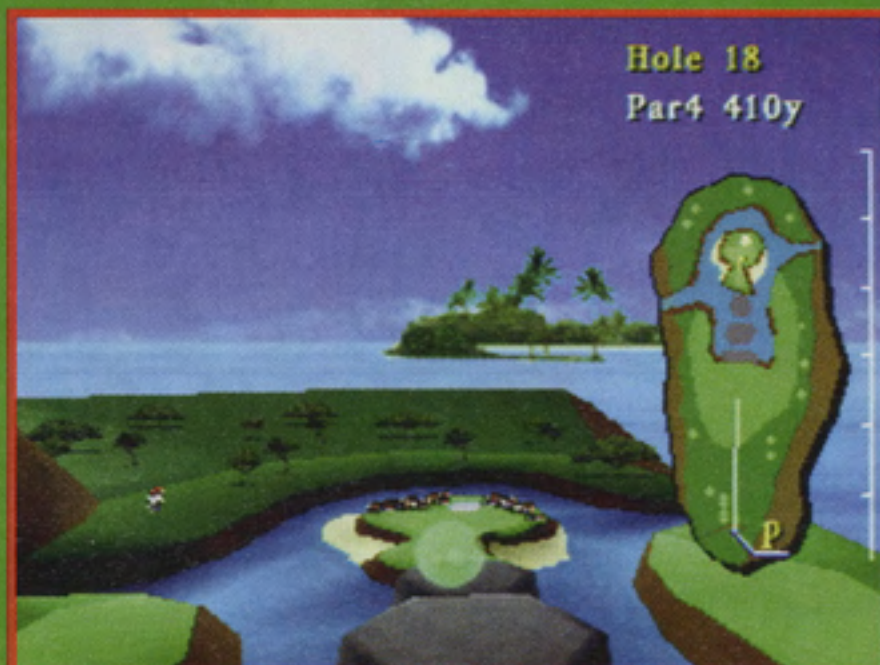
Cosa fate se, in un classico gioco di golf, vi trovate in una situazione complessa? In genere vi arrangiate e cercate di uscirne perdendo meno colpi possibili. In **Valora Golf** invece potete fare molto di più grazie a quattro colpi speciali che, anche se fortemente razionati, potrete usare nei momenti difficili. Ecco cos'avete a disposizione...



PALLA INFUOCATA: La povera pallina, dopo esser stata colpita, prende fuoco e si dirige dritta per la propria traiettoria incenerendo tutto quello che trova sulla sua strada.



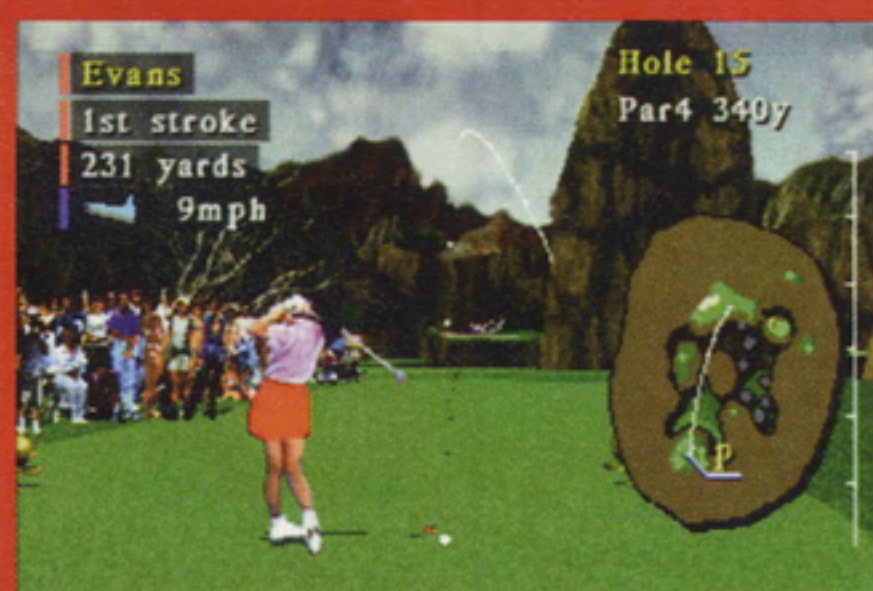
CICLONE: Gli effetti sono simili a quelli sopra descritti, solo che questa volta la palla viene risucchiata in un vortice che la spinge verso la buca muovendosi a livello terra.



PSYCHO: La vostra bistrattatissima pallina impazzisce e si dirige verso la buca in modo caotico. Utile, ma difficile da controllare.



TELETRASPORTO: Direttamente da *Star Trek* ecco il trucco più comodo e quindi anche il più utilizzato. La palla si smaterializza per poi riapparire subito dopo in green. Comodo, vero?



Le fasi di gioco sono uguali a quelle di qualsiasi altra simulazione golfistica

COMMENTO



Se pensate che le solite simulazioni golfistiche siano piuttosto monotone forse avete trovato quello che fa per voi. Infatti **Valora Valley Golf** cattura subito l'attenzione per l'atmosfera e le ambientazioni totalmente diverse da quelle dei vari **Pebble Beach** o **Virtual Golf**. L'idea dei tiri speciali è piuttosto carina, anche se un po' banale a lungo termine. Il problema principale che impedisce a questo titolo di essere un vero capolavoro è che le differenze di cui abbiamo parlato nella recensione in fondo sono solo superficiali e non incidono radicalmente sulla giocabilità. Ci sono delle buche assurde e difficili? Beh, io le ho trovate anche in simulazioni più tradizionali. Senza contare che per essere originali certe buche risultano persino frustranti. Un solo percorso poi è troppo poco e non può garantire un duraturo divertimento. **Valora Valley Golf** è una buona simulazione come ce ne sono tante in giro, con un pizzico di originalità in più e di longevità in meno.



CASA PRODUTTRICE

VIRGIN

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

84

▲ Dettagliata e realistica, il paesaggio soprattutto rende molto bene il senso di prospettiva
▼ L'effetto dell'acqua è decisamente scarso

SONORO

74

▲ Il rumore dei colpi è praticamente lo stesso che abbiamo già sentito decine di volte. Qualche effetto digitalizzato impreziosisce il tutto

GIOCABILITÀ

86

▲ La novità dello strano modo di gioco vi incollerà al monitor fin dalla prima partita
▼ Almeno tre delle 18 buche sono decisamente troppo difficili e frustranti

LONGEVITÀ

78

▼ Presto l'interesse iniziale per la novità scema e ci si ritrova con un gioco di golf un po' diverso dagli altri, ma con un solo tracciato

GLOBALE

81

Un discreto gioco di golf che può vantare una buona dose di originalità. Peccato che alla lunga risulti un tantino limitato



BRIAN

LARA

★ 96

Non si può certo dire che il cricket sia la specialità sportiva più seguita in Italia, dove quest'arcaica versione del baseball è spesso confusa col croquet, che invece è una sorta di golf da giardino. Così, quando un anno fa è uscito il primo **Brian Lara Cricket**, era logico che da noi passasse abbastanza inosservato. Non è accaduta però la stessa cosa in Inghilterra dove questo titolo ha riscosso grande successo di critica e di pubblico, così da meritarsi oggi un degno seguito. Bisogna subito ammettere che si tratta di un gioco molto interessante, realizzato con gran cura e discreta varietà. Potrete infatti scegliere se giocare dei match singoli, l'intero campionato mondiale, il campionato inglese o rivivere dei momenti storici della storia di questo sport, rigiocando dei match d'annata (un po' come se in una simulazione calcistica si potesse rigiocare Italia-Germania di Spagna '82 o in una di hockey USA-URSS dei mondiali '80). L'inquadratura di gioco si divide in due parti: la prima inquadra da vicino la zona di lancio, dove dovrete, a seconda dei casi, colpire la palla o fare in modo che non la prendano gli altri, e la seconda, più larga, che segue la fase post-tiro in cui la difesa deve recuperare la sfera.

Come avviene anche in simulazioni a cui siamo più avvezzi, come quelle calcistiche, anche qui le condizioni del terreno influenzano molto il gioco. Infatti sia la velocità dei giocatori che i rimbalzi della palla variano a seconda che giochiate in una giornata di sole oppure in un pantano degno più della lotta nel fango che di una partita di cricket.



COMMENTO



Quando è uscito il primo **Brian Lara Cricket**, l'ho provato con un po' di scetticismo: in fondo ne sapevo ben poco di questo sport. Col tempo però mi sono dovuto ricredere per la bontà della simulazione che riusciva pian piano a calare il player nello spirito del gioco. La stessa sensazione si può provare giocando a questa seconda edizione, un titolo veramente ben realizzato e che, con un po' di pazienza, può consentire a chiunque di apprezzare questo affascinante sport. La grafica, pur non essendo sempre eccezionale, è realizzata con cura: le opzioni sono numerose e consentono di semplificare inizialmente il gioco per poi renderlo sempre più completo quando iniziate a capire come ci si deve muovere al meglio sul campo. Un appunto andrebbe però fatto al bilanciamento della difficoltà: **Lara '96** risulta infatti molto semplice inizialmente, diventando di colpo dannatamente complesso col passaggio di livello. Se riuscite però a superare lo shock iniziale vi renderete conto che il cricket, e questa simulazione in particolare, non sono affatto male e meritano quanto meno un po' di attenzione.

CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERSGENERE
SPORTIVODISTRIBUZIONE
UFFICIALEVERSIONE
EUROPEANUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA

83

▲ La presentazione e le animazioni sono realizzate con grande cura
▼ Peccato che in generale la grafica generale non sia dello stesso livello

SONORO

84

▲ Sono state riprese le musiche originali delle trasmissioni di cricket della BBC. Ma a noi cosa ne può frigare?

GIOCABILITÀ

87

▲ Giocato con gli amici è veramente divertente
▼ Peccato che da soli non sia un granché e non sia facile per i neofiti imparare le regole del gioco

LONGEVITÀ

88

▲ Offre una certa varietà di situazioni e di possibilità di gioco, così da garantire un prolungato divertimento

GLOBALE

86

Il cricket da noi non è molto diffuso, ma se volete conoscerlo questo è il titolo che fa per voi



WARWICKSHIRE team selection

A.J.Miles
T.A.Multon
D.P.Ostler
T.L.Penney
K.J.Piper
D.A.Reeve
G.C.Small
N.M.K.Smith
P.A.Smith
R.G.Tvose
D.R.Brown

PLAYERS PICKED 0

IN EDICOLA

CD-ROM

Consultazione e installazione
dei programmi totalmente
automatizzata!

Consultazione e installazione
dei programmi totalmente
automatizzata!

Consultazione e installazione
dei programmi totalmente
automatizzata!

L. 15.000

IL MEGLIO DELLA PIÙ RECENTE PRODUZIONE SHAREWARE MONDIALE

GIUCHI UTILITY
IL INTERNET per DOS
DIMENSIONI e WINDOWS

Future Dimension
Residential Game Version 1.0

ALEX HEAD PRODUCTIONS
P.O. BOX 990
SUFFERIN, NY 14813-0990

OLTRE 270 PROGRAMMI

Più di 400 MEGABYTE di software!

ANNO II - NUMERO 2

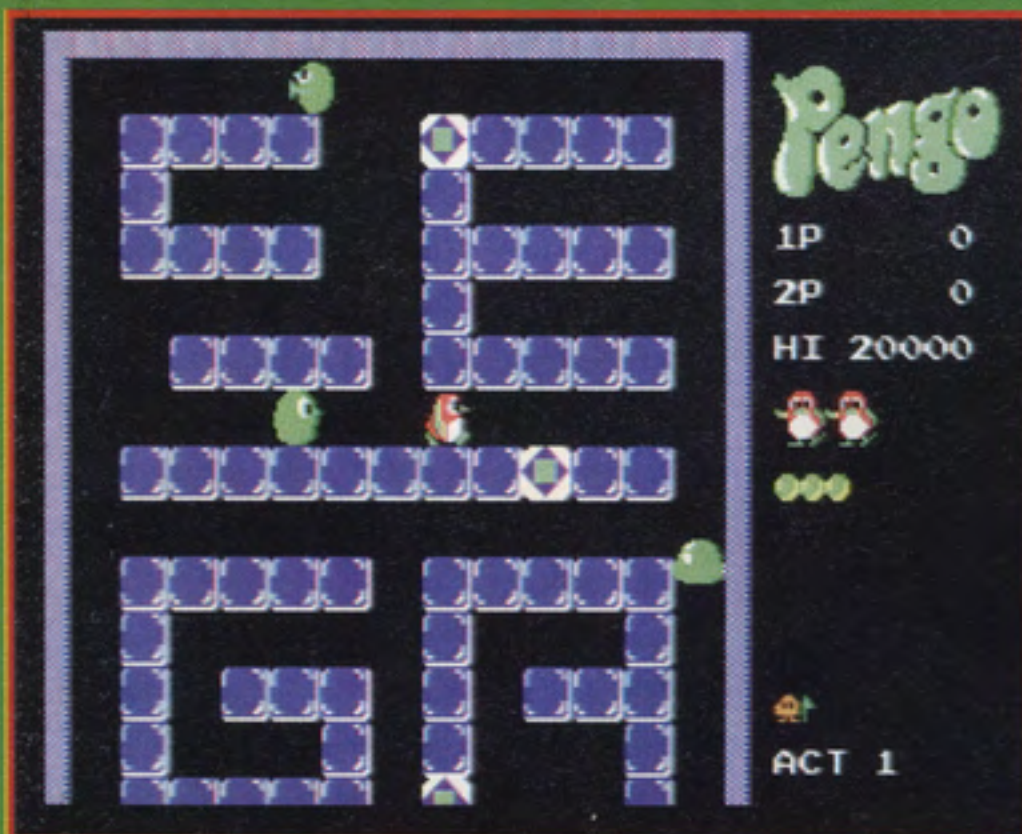


Molti sono gli animali che hanno prestato con successo le proprie abilità fisiche ai videogiochi: porcospini, vermi, scoiattoli... La lista è interminabile. Comunque, fra tutti gli animali che si vorrebbe volentieri controllare in un platform o altro genere di giochi, i pinguini non sarebbero una scelta ovvia: queste corpulente creature dell'Artico sono uccelli privi della capacità di volare che incedono goffamente su terreni solidi e che si fanno valere solo quando si gettano a pancia scoperta nell'acqua. Anzi, si può dire che il loro più grande contributo alla civiltà occidentale sia stato ispirare la produzione di una deliziosa e famosa merendina da conservare in frigo. Molti anni fa, tuttavia, i pinguini furono i protagonisti di un coin-op che li vedeva deambulare in un labirinto scaraventando blocchi di ghiaccio all'indirizzo di gelatinose creature "alla Pac-Man". **Pengo** era un rompicapo abbastanza impegnativo che si riciclò in una quantità di formati domestici, regalando ore ed ore di divertimento anche agli annoiati possessori di computer come lo ZX Spectrum e simili (bei tempi, sigh... NdSimon). Quei giorni però sono ormai lontani e gli home computer sono stati consegnati da tempo alla nettezza urbana. A dispetto di ciò, **Pengo** si è rifatto vivo sul Megadrive con l'aggiunta di una variante alla propria struttura di gioco tradizionale.



Stella vera, stella sincera, prima stella della sera...

ARCADE MODE



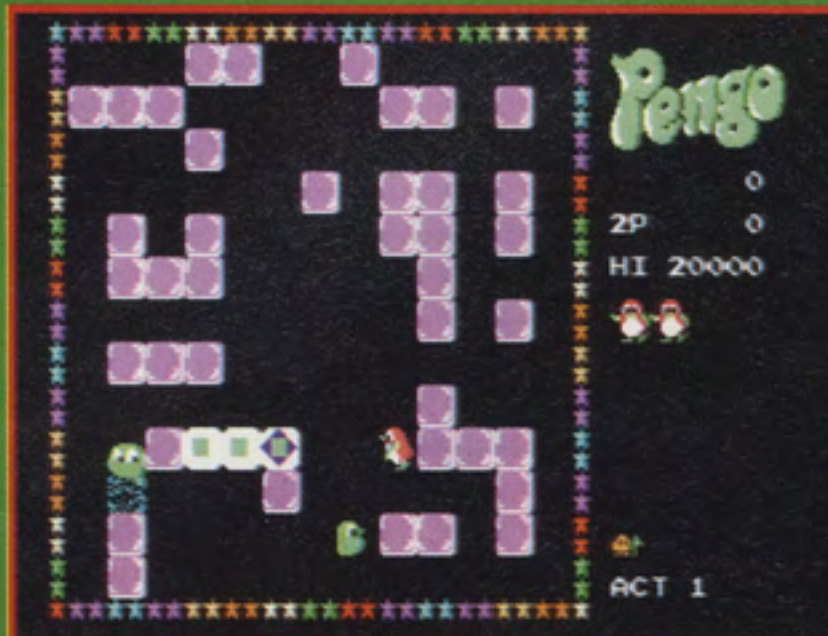
Questa modalità di gioco sarà probabilmente la più gradita a chi è abbastanza vecchio da aver giocato con il coin-op. Si tratta infatti di una fedele riproduzione del gioco a gettone che vide la luce all'alba degli anni '80. In questa versione dovete scorrazzare in un labirinto composto da file di blocchi squadrati di ghiaccio e frequentato da informi e ostili creature gelatinose con lo scopo di eliminare queste ultime tramite i summenzionati "cubetti". Come riuscire in

questa impresa? Semplicissimo, basta mettere le "gelatine" letteralmente con le spalle al muro e quindi scaraventare al loro indirizzo i blocchi di ghiaccio con un calcio. Et voilà, la marmellata è servita. A proposito dei blocchi, occorre fare una precisazione: mentre quelli azzurri si disintegrano al contatto coi loro bersagli, quelli aventi l'aspetto di diamanti (e, come loro, incredibilmente duri) possono essere sbattuti qua e là un numero infinito di volte. Basta però che non vengano sbattuti in un angolo, altrimenti non possono più essere recuperati.



ROMPERE IL GHIACCIO PAGA

I bonus possono essere ottenuti così come si faceva nell'originale; ogni livello contiene tre blocchi a guisa di diamante che presentano una lieve differenza rispetto ai blocchi che si maneggiano normalmente: allineandone tre, infatti, il punteggio aumenta in maniera vertiginosa. Altri utili power up sono presenti sotto forma di orologi (che bloccano i movimenti altrui o il tempo per un breve periodo), punti extra e vite extra. Occorre inoltre fare attenzione alle icone della palla con la catena, che se raccolte rallentano i vostri movimenti, e ad una curiosa piccola icona che produce lo spiacevole effetto di invertire le direzioni dei comandi, facendovi per esempio spostare verso sinistra quando volete andare a destra o viceversa.



COMMENTO



Un rompicapo avente dei pinguini come protagonisti non mi sembra la formula giusta per un gioco vincente. Non voglio dire con questo che sia brutto, ma è solo che nel suo genere non dice nulla di nuovo. Il suo difetto principale è, a mio avviso, la velocità con cui viene gestito il tutto: il gioco è davvero troppo lento perché possa divertire quel tanto che basta per desiderare di tornarci sopra più volte. L'opzione per le partite a tre o quattro giocatori è la sola cosa che salva questo gioco altrimenti disastroso. Insomma, l'aggettivo più appropriato da usare per definire **Pengo** è "mediocre".



STORY MODE

Presumendo che le persone che sfidate siano più intelligenti delle foche e dei pesci palla, questa parte di **Pengo** dà il meglio di sé quando coinvolge più giocatori. Un numero pari a un massimo di quattro player può cimentarsi in questa modalità di gioco (subordinata al 'Battle Mode') e vedersela con gli altri partecipanti in una varietà di scenari che sfruttano il più possibile le potenzialità offerte dalla stile di gioco, che in sé è piuttosto elementare. Tuttavia, per quanto varie possano essere le ambientazioni, il gioco consiste sempre nello spingere blocchi di ghiaccio a destra e a manca.



COMMENTO



Benché ci giocassi molto da bambino, **Pengo** non è un titolo che oggi come oggi riprenderei con lo stesso entusiasmo che avevo allora. Anzi, ne avevo dimenticato l'esistenza finché in redazione non è apparsa questa fedele riproduzione. Oltre ad essere in tutto e per tutto conforme al coin-op, questa versione è stata arricchita di uno "story mode" (non chiedetemi che storia sia: è tutta in giapponese!) e un'opzione multi-giocatore. Tuttavia, nulla di tutto ciò riesce a sopprimere la convinzione che questo sia un gioco troppo vecchio e lento per meritare considerazione nel 1996. E la scarsa reattività dei comandi non migliora certo le cose: non c'è niente di più scoraggiante in un gioco che vedere una vittoria pazientemente preparata, sfumare per via di una inarrestabile scivolata verso un orsacchiotto armato. E senza una ragione evidente, per giunta. Completare un rompicapo dovrebbe infondere in chi gioca un senso di superiorità. Completare **Pengo**, invece, infonde più che altro un senso di sollievo poiché si è consapevoli che è tutto finito.



La demenza dei giapponesi è difficilmente quantificabile: beccatevi 'sto mostro...



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

ROMPICAPO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-4

GRAFICA

74

▲ Fedele a quella del coin-op
▼ Sprite "irrequieti" e piuttosto goffi nei movimenti

SONORO

78

▲ I motivetti faranno la gioia dei malati di nostalgia
▼ Effetti sonori? Beh, diciamo che nulla potrà distogliere la vostra attenzione dal gioco...

GIOCABILITÀ

75

▲ Un'idea semplice ed efficacemente gestita
▼ In giro ci sono altri rompicapo infinitamente più avvincenti di questo, come Lemmings o Worms

LONGEVITÀ

69

▲ Ah, il piacere di tornare con i sensi all'epoca d'oro dei videogames...
▼ Ah, il senso di repulsione che si avverte una volta completato il gioco...

GLOBALE

72

Un mito che non è invecchiato bene quanto altri coin-op della sua epoca: consigliato solamente ai patiti di archeologia videoludica



N

ope, non si tratta di un pesce d'aprile in ritardo. Raga, **Virtua Fi-**

ghter è veramente stato convertito per il portatile di casa Sega e **MEGA Console** ha avuto il piacere di testarlo in anteprima. Come sempre, del resto. Poteva sembrare una conversione impossibile, come l'unto sulle camicie del leggendario uomo in ammollo, un vero eroe del nostro tempo. Eppure la Sega ce l'ha fatta, comprimendo il capolavoro poligonale di Yu Suzuki - un picchiaduro che ha letteralmente cambiato la storia dei videogames - su una cartuccia da otto megabitoni per una console che di poligonale fino a oggi aveva solo la confezione cartonnata. Per gli amanti delle statistiche, ricordiamo che si tratta del secondo titolo da 8 mbit per Game Gear. Il primo, **Garfield**, è uscito l'anno scorso, nell'indifferenza più totale. Ma questa volta, il cartuccione è destinato a far parlare molto di sé. A scanso di equivoci, precisiamo che **Virtua Fighter Mini** (o **Animation**, come sarà intitolato in occidente) non è la trasposizione diretta del celebre beat'em up 3D targato AM2, bensì un adattamento bidimensionale, che include una serie di novità di rilievo tra cui uno story mode, dialoghi e altre sorprese. Akira, Jacky, Kage, Sarah, Pai, Wolf e Dural sono pronti a confrontarsi in una serie di scenari completamente inediti, tra cui un take away cinese e una steak-house, il che ci porta a concludere che i programmatori erano sicuramente affamati durante lo sviluppo del gioco. I più attenti ricorderanno che Sega aveva sviluppato una nuova serie di routine per Game Gear che consentivano di implementare ingrandimenti e rotazioni nei titoli a otto bit. Ebbene, **Virtua Fighter Mini** può essere considerato il primo gioco di questa nuova generazione. Il gioco include infatti tre visuali differenti: *normal* (standard), *large* (primo piano sui lottatori) e *real time*. Quest'ultima è un mix tra le due: quando l'azione si fa particolarmente intensa, la telecamera virtuale che riprende il combattimento zooma direttamente sui lottatori. **Virtua Fighter Mini** riesce a mantenere lo spirito del suo referente anche nelle inedite ambientazioni bidimensionali, anche se le limitazioni grafiche del Game Gear e la relativa semplicità delle mosse a disposizione potrebbero forse deludere i fan della serie. Un gran titolo che promette sicuramente di essere un best seller di questa stagione per il piccolo portatile Sega.



Virtua Fighter

COMMENTO



Quando mi sono trovato fra le mani la confezione pensavo che quelli della Sega avessero realizzato il solito picchiaduro bidimensionale, ispirandosi solo vagamente all'originale **Virtua Fighter**. Fortunatamente mi sbagliavo, almeno in parte. Sicuramente si tratta di un gioco totalmente diverso, ma realizzato così egregiamente da riuscire a ricreare anche sul piccolo Game Gear la tensione dei match del Saturn. La grafica, anche se non dettagliatissima, è animata veramente alla grande e anche gli altri effetti grafici consentono di avere una resa visiva ottima. Lo story mode poi aggiunge spessore e varietà a un titolo già di per sé buono. Sicuramente ci troviamo davanti ad un titolo "mini" solo nelle dimensioni, ma veramente "extralarge" nelle prestazioni e nel divertimento. Non acquistatelo e ve ne pentirete a lungo.

Virtua Fighter
Virtua F
ter
Virtua F
ter
Virtua F
ter
Virtua F

CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

90

▲ Anche se i personaggi non sono il massimo della definizione, animazioni e rotazioni sono di ottima fattura

SONORO

85

▲ La Sega dimostra ancora una volta che quando fa qualcosa, la fa veramente bene

GIOCABILITÀ

92

▲ Non si tratta certo dell'originale, ma anche questa versione si difende davvero molto bene

LONGEVITÀ

91

▲ La varietà di mosse e situazioni, unita alla bontà della realizzazione, sono garanzia di divertimento

GLOBALE

91

Alla grande "S" sono riusciti a infilare il divertimento dell'originale nel Game Gear, pur dovendo rinunciare alla grafica poligonale

Wall Street

VENDO/SCAMBIO per Sega Saturn i seguenti giochi: **Golden Axe: The Duel**, **Hang On '95**, **Tohshinden S**, **Sega Rally** e molti altri. Tutti i titoli sono in versione giapponese ed in perfette condizioni. I prezzi vanno dalle 40.000 alle 80.000.
- **FABIO**; Tel. 02/9301506 (ore pasti)

VENDO per Megadrive le seguenti cartucce: **Flashback**, **Ecco The Dolphin**, **Another World**, **Shining In The Darkness**, **The Immortal**, **Phantasy Star III** a £ 40.000 l'una; **Shining Force**, **Landstalker** e **Pro Action Replay 2** a £ 50.000 l'una.
- **CORRADO**; Tel. 071/7230685 (ore pasti)

VENDO per Sega Saturn il gioco **Sega Rally** (versione americana), nuovissimo, mai usato, causa doppione, a £ 100.000.
- **LUCIANO**; Tel. 02/816537 (dalle 19.00 alle 21.00)

VENDO console **Mega-CD** + 4 Joystick a 6 tasti + pistola laser + cannone laser Menacer + 27 giochi completi di manuali + 4 CD completi di manuali + cavi di collegamento, il tutto in blocco o anche separatamente.
- **ANTONIO NEVE**, via G. Laterza 61, 70124 Bari; Tel. 080/5421652

VENDO Megadrive II (3 mesi di vita), completo di imballi originali + cavi per collegamento TV, 2 joypad, gioco **Syndicate**, a £ 165.000. Vendo inoltre **Tekken** per Sony PS-X (versione PAL) a £ 100.000.
- **DIEGO**; Tel. 049/610885

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **FIFA International Soccer** (£ 30.000) e **FIFA 95 Soccer** (£ 60.000), ambedue come nuovi.
- **STEFANO NOVARA**; Tel. 02/8258078 (solo ore pasti)

VENDO console **Sega Megadrive II** (Genesis) + un joypad a 6 tasti con mode e Turbo a £ 130.000; oppure aggiungo anche **32X Sega** (giapponese) a £ 200.000 con **Doom** (giapponese) in regalo. Vendo cartuccia **Metal Head** versione europea a £ 80.000. Scambio **Mortal Kombat II** versione giapponese con versione europea.
- **MARCO**; Tel. 039/2458246 (dalle 18.30 alle 20.00)

VENDO console **Megadrive** + 2 joypad + control adaptor + oltre 20 giochi. Tutto come nuovo a £ 600.000.
- **MATTEO**; Tel. 0577/328330 (ore pasti)

VENDO Sega Megadrive II + 11 giochi tra cui: **Sonic 2**, **Sonic & Knuckles**, **World Cup USA 94**, **Desert Demolition**, **Winter Olympics**, più mobiletto porta-Megadrive, 2 control pad a 6 tasti, il tutto a £ 400.000. Vendo anche separatamente, prezzi da concordare.
- **PIETRO LA ROSA**, via Lecchi 7, 20021 Bollate (MI); Tel. 02/3512627

VENDO giochi americani e giapponesi per Sega Saturn come **Sega Rally** (£ 100.000), **Panzer Dragoon 2** (£ 130.000), **FIFA Soccer 96** (£ 115.000), **Mortal Kombat 2** (£ 115.000), **Dark Legends** (£

95.000) e molti altri (anche le novità).

- **LUCA**; Tel. 02/9013021 (solo zona Milano)

VENDO Sega Saturn + 8 giochi: **Clockwork Knight II**, **Shin Shinobi Den**, **Hang On GP 95**, **Astol**, **Virtua Fighter Remix**, **Daytona USA**, **Tohshinden S**, **Panzer Dragoon** + 2 pad. Tutto ancora imballato (il Saturn ha solo un mese di vita) a £ 1.100.000.

- **MICHELE MELANDRI**, via Firenze 270, 48018 Faenza (RA); Tel. 0546/43168 (dopo le 18.00)

VENDO Sega Megadrive con i seguenti giochi: **Sonic**, **Sonic 2**, **Sonic & Knuckles**, **Golden Axe**, **Street Fighter 2**, **Mortal Kombat**, **FIFA International Soccer**, **Rock 'n' Roll Racing**, **NBA Jam Tournament Edition**, 1 joystick a 6 tasti, converter e giochi per Master System (**Psycho Fox**, **Summer Games**, **Impossible Mission**, **Alex Kidd in Hi-Tech World** e **Mickey Mouse**) a £ 800.000 trattabili. Oppure scambio con PS-X con **Doom** o **Tohshinden**.
- Tel. 070/659248 (in orari pomeridiani fino alle 18.00)

VENDO molte cartucce per Megadrive tra cui **Sonic 3**, **Sonic & Knuckles**, **Super Street Fighter II**, **Topolinomania**, **Vectorman**, **Probotector**, **Zero Tolerance**, **Super Shinobi 2**, **Pitfall: The Mayan Adventure**, **Ristar**, **Soleil**, **Puggsy**, **Gunstar Heroes**, **NBA Jam Tournament Edition**, **Samurai Showdown**. Tutte le cartucce sono in ottime condizioni. Si richiede massima serietà.

- **ALBERTO**; Tel. 0322/841141 (dalle 18.00 alle 21.00)

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Saturn, 3DO e Playstation. Per informazioni

telefonare allo 030/7301689 dopo le 21 e chiedere del signor Renato.

VENDO a £ 50.000 cadauno: **World Cup Italia 90** e **Moonwalker** per Megadrive, oppure scambio entrambi per uno dei seguenti giochi per Megadrive: **Virtua Racing**, **Virtua Racing Deluxe**, **Striker**, **FIFA Soccer 96**. Scambio anche uno dei due sopracitati con uno dei seguenti giochi per Megadrive: **Theme Park**, **Powerdrive**, **Soccer Super Stars**, **Desert Demolition**, **MK2**, **Donald Duck**, **International Tennis Tour**, **True Lies**, **Toy Story**, **Psycho Pinball**, **FIFA Soccer 96**, **Fever Pitch Soccer**, **Rugby World Cup 95**, **Warlock**, **Pete Sampras Tennis 96**, **Light Crusader**, **Daffy Duck in Hollywood**, **Spot Goes To Hollywood**, **F1 World Championship Edition**, **NBA Jam T.E.**, **Garfield**, **World Series Baseball**, **Super League**, **ATP Tennis**, **John Madden 96**, **Arnold Palmer Golf**, **NFL Quarterback Club**, **Virtual Pinball**, **Sports Compilation**, **NHL 96**, **Premier Manager**. Sono anche disposto a pagarli. Cerco anche le istruzioni in italiano o in inglese di **The Story Of Thor** e l'adattatore **4-Way Play** + due joystick, il tutto per Megadrive.

- **GIACOMO**; Tel. 0735/753491

CERCO a prezzi bassi giochi per Sega Saturn come: **Panzer Dragoon**, **Clockwork Knight 2**, **Sega Rally**, **Virtua Cop**, **Virtua Racing** (possibilmente in versioni europee). Sono anche disposto a scambiarli con i seguenti giochi per Playstation: **Doom**, **Tohshinden 1/2**, **Air Combat**, **Destruction Derby**.
- **ROBERTO**; Tel. 085/959664 (ore serali)

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Sega Megadrive: **FI-FA Soccer 95**, **Mutant League Football**, **Power Athlete**, **Spiderman**, **Cool Spot**, **Superman**, **Ball'z**, **Pete Sampras Tennis**, **Shadow Of The Beast**, **NBA Live 95**, **Contra Hard Corps (USA)**, **NBA Jam (JAP)**, **Streets Of Rage 3 (JAP)**, **Tazmania (JAP)**, **Super Real Basketball**, **PGA Tour Golf**, **Robocop vs Terminator (USA)**, **Ecco The Dolphin (JAP)**, **Batman & Robin**, **Mortal Kombat 3**. Vendo inoltre **Mega-CD** con **Sol Feace** e **Cobra Command** a £ 250.000.
- **ROBERTO**; Tel. 071/918704 (dalle 14.00 in poi)

VENDO/SCAMBIO moltissimi giochi per Megadrive: **Wiz 'n' Liz**, **Eswat**, **Superman**, **Wonder Boy III**, **Batman**, **Road Rash II**, **Toe Jam & Earl**, **Little Mermaid**, **Shinobi**, **Strider**, **The Terminator**, **Chuck Rock**, **Altered Beast**, **Turbo Out Run**, **California Games**, **Moonwalker**, **Ex Mutants**, **Rings Of Power**, **Alienstorm**, **Fire Shark**, **Golden Axe**, **Last Battle** e **Rambo III**. Inoltre vendo o scambio 2 giochi per Master System II: **Kung Fu Kid** e **Sagaia**.

- **RICCARDO CASAMASSIMA**, via dei Garofani 100, Canosa di Puglia (BA); Tel. 0883/614139

VENDO/SCAMBIO numerosi giochi per Megadrive fra cui: **Super Street Fighter II**, **Total Football**, **Shaq Fu**, **Mickey Mania**, **Primal Rage**, **Brutal**, **FIFA Soccer 95**, **Micromachines II Turbo Tournament**, **Samurai Showdown**, **NBA Jam**.

- **FRANCK MAZZETTI**; Tel. 0578/265144 (dalle 13.30 alle 14.30, solo il martedì e il mercoledì)

attenzione!!!

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. OK?

Bentornati (o benvenuti, nel caso qualcuno abbia fatto la nostra conoscenza con questo numero) allo spazio dei trucchi (aka MegaTrix), ossia lo spazio più immorale della rivista. Questa è infatti l'unica rubrica in cui si insegna che "il fine giustifica i mezzi". In ambito di videogiochi, s'intende. Perciò se avete studiato dalle suore e disapprovate le gesta di Beavis e Butthead, non leggete quanto segue, non fa per voi. In caso contrario, gettate lo sguardo sulle gabole che abbiamo preparato per voi in questo numero: ne troverete davvero di belle! E, se non l'avete mai fatto prima, gettate uno sguardo anche sulle righe che si frappongono fra questa introduzione e i riquadri che contengono i trucchi: si tratta, casomai non lo sapete già, dell'indirizzo a cui potete inviare i cheat di vostra scoperta...



X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

SATURN

Come al Bar!

E' possibile avviare una partita come si faceva col gioco a gettone, con tutte le scritte originali. Per fare ciò, tenete premuti A, C e START sul joystick per il secondo giocatore mentre



date inizio alla partita. Continuate a tenere premuti questi tasti e vedrete apparire prima le schermate introduttive del coin-op e quindi la scritta "Insert Coin". Premendo il tasto L potrete aggiungere un altro credito e premendo il tasto R potrete dare inizio alla partita.

MEGATRIX - MEGA CONSOLE

FUTURA PUBLISHING

Via XXV Aprile 37 - Bresso (MI)

A cura di Fabio D'Italia

SEGA RALLY

SATURN

Schermo "Pulito"

Ragazzi, ve lo diciamo subito per non darvi false speranze: il trucco che segue non è destinato alla versione europea e non abbiamo potuto verificare se funzioni anche su di essa, quindi non meravigliatevi se dopo averlo effettuato sulla vostra copia rimanete con un pugno di mosche. Ad ogni modo, per ripulire lo schermo dai lap times, the speedometer e tutto il resto, andate all'opzione "3 Laps/Free Run" in modalità di gioco "Time Attack" e premete L, X, A e C contemporaneamente. Se funziona, assisterete a un bel ripulisti...

DARIUS

SATURN

Trucchi Vari

Questo sparatutto è un po' vecchiotto (si sa, nel mondo dei videogiochi i mesi equivalgono ad anni) ma è piuttosto divertente e merita attenzione da parte di questa rubrica. Ecco dunque un paio di trucchi che gli interessati potranno usare per divertirsi un po' più a lungo...



- Per giocare a un livello di difficoltà "anormale" andate alla schermata con le scritte "Game Start" e "Options" e tenete premuto il tasto X. Poi premete in sequenza Z, C, L, B, SINISTRA, R, L: il nuovo livello di difficoltà dovrebbe essere già disponibile nella schermata delle opzioni.

- Per ottenere nove crediti premete in sequenza X, A, L, R, SINISTRA, quindi tenete premuto il tasto L e nel frattempo premete in sequenza X, C, Z, A, DESTRA, DESTRA. A questo punto date inizio alla partita: scoprirete subito che ogni giocatore avrà a disposizione i nove crediti.



ATRIX

HANG ON GP '96

SATURN

Opzioni Segrete

I cheat che seguono vi permetteranno di accedere subito ad alcune delle opzioni supplementari che normalmente potrebbero essere ottenute solo giocando...

• Per accedere ai Tracciati Lunghi —

Anziché andare alla schermata delle opzioni, evidenziate la scritta "Game Level" e premete B. Ora premete i tasti per i movimenti di spalla nel seguente ordine: R, R, L, R, R. Una sorta di cicalino vi avvertirà che il trucco ha funzionato e che i tracciati in questione sono dunque disponibili.

• Per fare i Time Trial senza sottostare a limiti di tempo —

Evidenziate la scritta "Timetrial" sul menù principale e premete DESTRA, SINISTRA, SU, GIU', Z. Un altro cicalino vi avvertirà che potrete avere tempo a volontà in modalità di gioco "Time-trial".

• Per accedere alla Moto Nascosta — Una volta ottenute le cinque moto supplementari tramite la vittoria in tutti e tre i tracciati lunghi, fate un tempo sul giro inferiore ai 29 secondi sulla pista Long Albatross Cliff Reef. Alla vostra collezione dovrebbe quindi aggiungersi la moto segreta color argento.



TOHSHINDEN S

SATURN

Inquadrature a Comando



Volete gestire personalmente la telecamera che riprende le fasi dei vostri scontri? Allora non dovete fare altro che inserire la pausa durante la partita, in qualsiasi momento, quindi andare alla schermata delle opzioni, evidenziare la scritta "Exit" e premere i tasti L e R contemporaneamente: la scritta che avverte il giocatore di avere inserito la pausa scomparirà e potrete quindi controllare la telecamera usando il joypad nei seguenti modi...

Croce direzionale - Spostamento della telecamera

L - Rotazione a sinistra

R - Rotazione a destra

Y - Zoomata in avanti

Z - Zoomata all'indietro

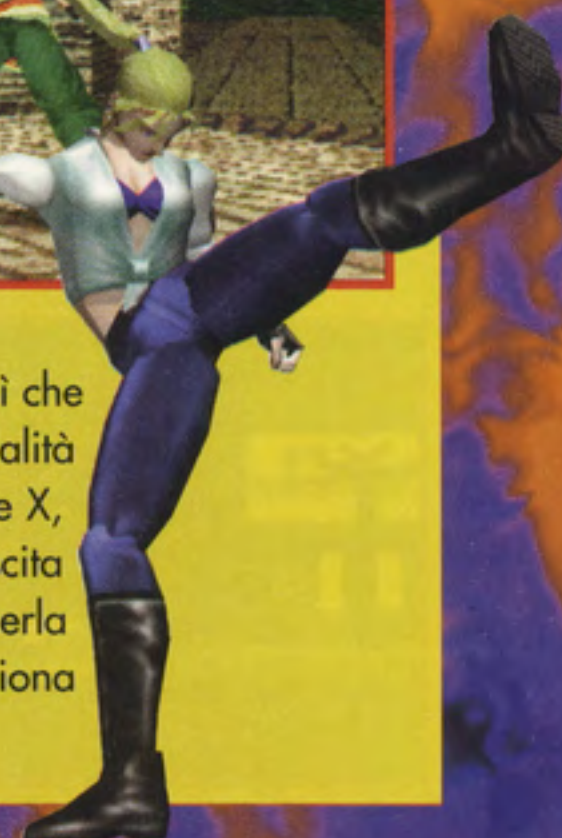


VIRTUA FIGHTER 2

SATURN

L'Uccello Virtuale Colpisce Ancora!

Non solo è possibile richiamare l'Uccello Virtuale e vederlo volare sopra il ring, ma è altresì possibile far sì che il volatile afferri il vostro giocatore e lo porti fuori dallo schermo. Per fare ciò, fate una partita nella modalità per un singolo giocatore, continuando a giocare finché non raggiungete lo stage di Jacky, quindi premete X, Y e Z su ambedue i joypad per richiamare l'uccello. A questo punto perdete il round finale mediante un'uscita dal ring e mentre scendete dal ring tenete premuta la piastrina direzionale verso l'alto. Continuate a premere in quella direzione finché non appare la scritta "Game Over" e l'uccello vi porterà via! Questo trucco funziona sempre con Jacky e Dural, mentre con altri personaggi funziona solo ogni tanto. Uomo avisato...



VIRTUA FIGHTER 2 SATURN

Lettere Pazze

Non bastavano le mucche pazze, direte voi, adesso ci sono anche le lettere pazze! Ebbene sì, ci sono anche quelle ma non temete: a differenza dei bovini che hanno catalizzato l'attenzione dei media in questi ultimi mesi, non sono assolutamente nocive per il vostro cervello. Al massimo potranno esserlo per la vostra vista... Scherzi a parte, non appena completate il gioco o perdete la partita in modalità Ranking, tenete premuti tutti i tasti e le direzioni indicati qui di seguito finché la schermata con la scritta "Now loading..." non è passata e vedrete le lettere cimentarsi in azioni sorprendenti.

• Per vedere lettere che combattono

come Shun — Tenete premuti SU, A e Z finché non appare la schermata per l'inserimento del nome.

• **Per inserire il proprio nome sottacqua** — Tenete premuti Y e L finché non appare la schermata per l'inserimento del nome.

• **Per vedere lettere che combattono come Dural** — Tenete premuti L, R, X, Y, e Z finché non appare la schermata per l'inserimento del nome.



EARTHWORM JIM

MEGADRIVE

Trucchi Vari

Eh sì, dobbiamo ammetterlo: ci mancava, quel verme. O meglio, ci mancava qualche nuovo trucco per la sua prima avventura piattafornica. Ecco dunque una nuova serie di codici da inserire dopo aver inserito la pausa durante una partita...

- Per fare sparire temporaneamente la schermata della pausa premete A, A, A, A, B, B, B, B.
- Per ricaricare la vostra pistola al plasma premete C, C, C, C, A, A, A, B.
- Per caricare il Missile Autocercante premete C, C, C, C, A, A, B, A.
- Per avere una Pistola a Bolle col pieno di munizioni premete C, C, C, C, A, A, B, B.
- Per avere un bel Barn Blast col pieno di munizioni premete C, C, C, C, A, A, B, C.
- Per avere il pieno di soldi premete C, A, C, A, C, A, C, A.



SYNDICATE

MEGADRIVE

Password

Il codice che andiamo a proporvi vi permetterà di avere 36 aree, 18 cyborg, tutte le armi e un bel po' di altri extra. Vi sudano i polpastrelli dall'emozione, eh? Beh, meglio che siano i polpastrelli a sudare anziché le ascelle... E con questa battuta di fetido gusto possiamo concludere degnamente l'introduzione e darvi questo benedetto codice:

DCPX9B0000CC101GG0PQ



TOY STORY

MEGADRIVE

Salto di Livello e Invincibilità

Eccoci a ospitare per la prima volta dei trucchi per il gioco basato sul fenomenale lungometraggio animato della Disney. Per avere la possibilità di saltare impunemente di livello in livello, richiamate la schermata col titolo del gioco e premete in sequenza A, B, DESTRA, A, C, A, GIU', A, B, DESTRA, A. Mentre eseguite questa operazione dovreste udire il suono di una campanella. Ora date inizio alla partita, inserite la pausa in qualsiasi momento e quindi premete il tasto A: salterete così al livello successivo.

Se invece vi preme di diventare invincibili andate al secondo stage (per



arrivarci potete pure usare il cheat per saltare di livello) e quindi raccogliete 7 stelle. A questo punto saltate dentro la scatola dei giocattoli e rimanete accovacciati per 10 secondi: tale atto di apparente sottomissione verrà ricompensato con l'acquisizione dell'invincibilità.



SHINING FORCE CD

MEGA-CD

Trucchi Vari

Per controllare i nemici nelle prime due partite, riavviate una partita salvata, poi, mentre la ragazza si accinge a dire 'great' premete (senza poi mollarli) START, A e C: l'opzione per controllare i suddetti dovrebbe apparire prima che cominciate una partita.

Per dare dei nomi ai vostri personaggi, cominciate una nuova partita, date il nome a voi stessi ma NON cliccate su "END": limitatevi a evidenziarlo. A questo punto premete simultaneamente A e START.



- PERSONAGGI SEGRETI IN "TOWARDS THE ROOT OF EVIL"

Domingo - Troverete Domingo subito dopo che Gyan si è unito a voi. Durante la battaglia che si svolge nel punto in cui la vostra squadra è accampata, egli si trova accanto alla pozza d'acqua sulla quale si trovano alcuni nemici. Per trovarlo, ispezionate i paraggi.

Amigo - Lo si può trovare durante la battaglia di Geppel. Prima di varcare le mura del castello, frugate nel terzo cespuglio (l'ultimo) alla vostra destra e scoprirete quest'ottimo guaritore.

- PERSONAGGI SEGRETI IN "THE EVIL GOD AWAKES"

Higgins - Lo si può trovare durante la battaglia di Solo. A battaglia iniziata, inviate una persona a ispezionare il muro che sta proprio davanti alla posizione iniziale della vostra squadra. Vi verrà quindi chiesto di andarlo a cercare di nuovo e lo troverete al vertice estremo dello schermo, quasi esattamente sopra il punto in cui siete partiti.

FIFA '96

SATURN

Opzioni Segrete

Finalmente sono arrivati i cheat che tutti i possessori di questo gioco stavano aspettando. Cominciavamo a stancarci di rispondere sempre picche a chiunque ci chiedeva questi trucchi per telefono il venerdì pomeriggio! Per effettuarli e godere dei vantaggi che essi offrono, dovete cominciare a giocare, inserire la pausa, andare alla schermata delle opzioni e inserire i codici sottoelencati. Andate quindi al menù della pausa, evidenziate la scritta "Resume Game" e premete il tasto A per richiamare il menù.

BBBZAAAZ

ZABZBB

BAZBBZAB

ZAZZZZZZZZ

AAAAAZZZZZ

AAAAAZB

ZZZZZBZ

AZABAZ

AZBAZB

AAZZBBAA

Pareti Invisibili

Tiro a Banana

Palla Pazza

Super Potenza

Super Portiere

Super Attacco

Super Difesa

Shoot Out

Squadra Stupida

Squadra dei Sogni

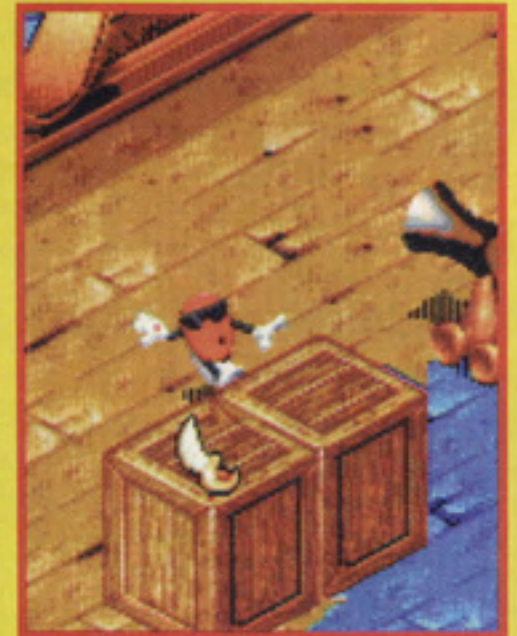


SPOT GOES TO HOLLYWOOD

MEGADRIVE

Password

E così avete voluto andare a Hollywood, avete visto che brutta aria tira da quelle parti, volete andarvene e non sapete come, eh? Okay, no problem, abbiamo ciò che vi occorre per risolvere questa



spiacevole situazione (o almeno per renderla meno spiacevole): un set completo di password per accedere istantaneamente a qualsiasi livello del gioco. Ed ora luci, motore e... AZIONE!

Livello 1	HE7ISU6M
Livello 2	ZLHNXL7V
Livello 3	PN7IRS8R
Livello 4	N6U64YP5
Livello 5	PJ6W8XOT
Livello 6	4PNK4G8S
Livello 7	48P7R6KD
Livello 8	DUPISGY5
Livello 9	ZHFT4OJO
Livello 10	MVUN6576
Livello 11	EYV436MF
Livello 12	IJHMROZK
Livello 13	GE74GXOA

DIGITAL PINBALL

SATURN

Trucchi Vari

Se le uniche palline che riuscite a far girare giocando a questo flipper virtuale sono le vostre, sarete contenti di sapere che continuando a leggere queste righe potrete non solo bloccare dette rotazioni ma anche fare qualcosa di più appagante. Una volta giunti alla schermata con la scritta "PRESS START", inserite i seguenti codici premendo i tasti e i punti cardinali del joypad indicati uno alla volta...

- Per ottenere più crediti: C, B, A, A, B, C, Y, Z, X, GIU', GIU'.

- Per ottenere numeri strani: X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, SU, SU.

- Per giocare in modalità Sound Pro: X, X, Y, Y, Z, Z, A, A, B, B, C, C.

- Per giocare in modalità Plasma Pro: SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B, A, X.

Chiunque possenga un Saturn dovrebbe acquistare questo gioco al volo, così perderebbe ore e ore della sua vita ad affrontare uno degli RPG più accattivanti realizzati fino ad oggi. D'accordo, non ha una grafica strabiliante, ma in un'epoca dove la grafica predomina sulla giocabilità, Shining Wisdom è una piacevole diversione. Permetteteci dunque di condurvi attraverso i primi livelli in questa guida definitiva alla soluzione del gioco...

IL CASTELLO



IL PRINCIPIO

Scendete dal letto e prestate un po' di ascolto alle chiacchiere dei vostri familiari. Poi, quando vi viene chiesto di mettere alla prova le vostre capacità di accelerazione, pigiate ripetutamente i tasti X, Y o Z finché i numeri sotto la vostra energia raggiungono il massimo e quindi andate addosso al vecchio. Costui si allontanerà e voi sarete liberi di partire. Prima di muovervi, però, assicuratevi di attivare la spada e le Erbe Curative (Healing Herbs) dal vostro inventario.

IL CASTELLO DI ODEGAN

Il vostro primo compito è di raggiungere il castello. Ciò è molto facile: il vecchio ha evidenziato per bene la strada da percorrere apposta per l'occasione. Raggiunta la città, dovete restare nei paraggi e ascoltare l'anziana signora, altrimenti nessuna delle case si dischiuderà. Quando la vecchia ha finito di parlare, recatevi nella prima bottega sulla sinistra dal punto in cui siete arrivati, e fate provviste; acquistate un paio di registri, un'ala di angelo, e fate razzia di Erbe Curative fino ad averne fra le 10 e le 15 unità. Finito di fare compere, recatevi nella parte superiore-sinistra del villaggio: qui sarete in grado di entrare nel castello. Parlate alla gente ed essa vi dirà dove si trova Kaipa, il tizio che conosceva vostro padre. Costui vi darà quindi delle istruzioni e vi presenterà ad Alfred, che sarà il vostro temporaneo compagno di avventure. Ascoltatelo e quindi recatevi negli alloggi dei cavalieri (se vi perdetevi, chiedetene l'ubicazione alla gente) e fatevi un sonnellino fino all'alba del giorno dopo.



6. Usando le scarpe, date un calcio a questo blocco di legno e quindi prendete la vita.

7. Pestate i piedi lungo questa parte di pavimento...

4. Cercate di raggiungere questa stanza e quindi imboccate l'uscita nell'angolo superiore sinistro dello schermo.



OCCHIO ALL'INTRUSO!

Risvegliatevi, vi ritroverete a fare la guardia all'esterno del palazzo, e Alfred deciderà di farsi un sonnellino. Un estraneo si inoltra quindi nel sottosuolo per poi recarsi in un tempio. Seguitelo e vi ritroverete nel primo mini-livello. Seguite l'elfo per i livelli: quando raggiungerete il terzo livello, l'essere scavalcherà una pozza di lava con un salto e si allontanerà. Seguitelo fino al forziere e prendete la Pietra del Risveglio (Awaken Stone), ma non cercate di saltare oltre anche voi, è impossibile. Ora usate una delle vostre ali di angelo per tornare al punto di partenza e uscire.



DAL RE

Questo punto accadrà una serie di cose su cui non potrete esercitare alcun controllo. Arrivano le guardie e voi dovete andare a vedere il re. In seguito lui si chiederà cosa accadrà (tutta roba senza importanza) e voi riceverete l'ordine di vegliare sulla Principessa. Andate a farvi un altro sonnellino, così ricomincerete di nuovo daccapo: questa volta, però, vi ritroverete all'esterno dell'alloggio della Principessa. Il ministro e Kaipa parleranno con voi per un po' illustrandovi i problemi insiti nell'attuale situazione, quindi vi la-

sceranno a fare la guardia. Scenderà quindi una nebbia, cui farà seguito l'arrivo di Banbo e Goblin.

Tutti si addormenteranno, lui prenderà la Principessa e voi dovrete quindi andare alla Cripta Reale, situata oltre l'uscita all'estrema destra del palazzo, per riprenderla.



Ognuno di questi globi aumenterà la vostra energia per metà una volta raccolto. Il gioco ne contiene moltissimi, ma potete ottenerli solo se avete un oggetto particolare.



KARRY

Questa è la donna che si trasforma nella Principessa Satera presso il fondo della Cripta Reale. Più avanti diventa anche uno dei boss.

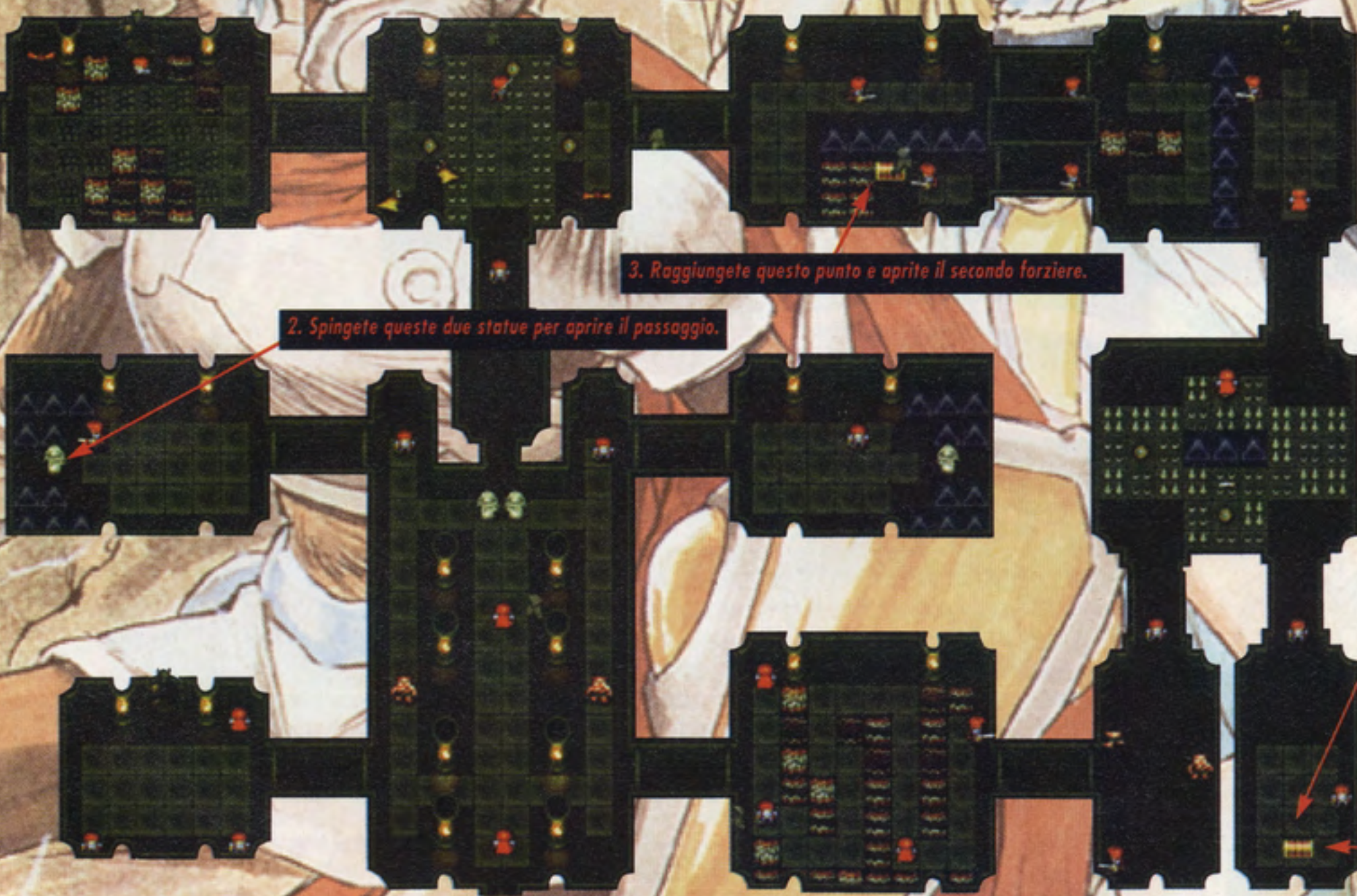


BANBO

È il primo boss che incontrerete. All'inizio è facilmente liquidabile, ma si rifà vivo più avanti...

LA GUIDA DEFINITIVA PARTE PRIMA

CRIPTA REALE LIVELLO 1



2. Spingete queste due statue per aprire il passaggio.

3. Raggiungete questo punto e aprite il secondo forziere.



9. Ritornate in questo punto e pestate i piedi lungo questa parte di pavimento.



1. Venite qui dal punto di partenza per prendere il forziere.



CRIPTA REALE LIVELLO 2



12. Gli elfi finiscono in questo punto.



8. ...e spingete questa statua.



10. Spingete queste due statue per aprire tutti i passaggi.



5. Questo forziere contiene un paio di scarpe pesanti.



11. Scendete quaggiù e andate addosso agli elfi.



POVERA PRINCIPESSA!

Durante il vostro passaggio, tutti gli Elfi saranno in riunione. Karry si trasformerà nella Principessa per ingannare il Re; prima che essi si rendano conto che li state osservando, dovrete combattere contro Banbo. Togliere di mezzo questo personaggio è abbastanza facile: bastano appena tre colpi. Una volta morto, Banbo libererà del gas che vi farà perdere i sensi, quindi tutti gli elfi si raduneranno e, prima di andarsene, trasformeranno la Principessa in un cigno. Non sono dei simpaticoni?



Ahh, Welcome, Princess Satera! We are so glad that you could join us.

Così amore, stenditi e fatti un pisolino. La Principessa Satera è in realtà sotto il controllo degli Elfi e voi dovete porre fine a tutto ciò. Subito!



So, Our uninvited guest is a bit stronger than we anticipated...

Foto 20 - Usciti vivi e vegeti dalla Cripta Reale, interrompete una conferenza fra tutti gli Elfi Oscuri e quindi dovete affrontare Banbo al fine di essere liberati.



I heard the story from Satera. STEVE, your deeds were honorable and courageous!

Il Re vi è molto grato per avere salvato la Principessa. Ma il Re non sa che la Principessa è in realtà Karry sotto mentite spoglie!

PRINCIPESSA SATERA

LA VALLE DI GUIDO

Finito tutto tornate dal Re: costui vi dirà che è molto preoccupato, quindi dovrete andare alla Valle di Gudo, che è situata nell'angolo superiore destro della mappa. Ci si può arrivare senza alcuna difficoltà e in un batter d'occhio.

LIVELLO 1



Potete vanificare gli attacchi di Banbo colpendo le palle di ghiaccio così che esse esplodano.

8. Questa parte non può essere attraversata finché non si hanno le scarpe da salto.

5. Una volta ottenute le mani magiche, colpite qui per fare apparire il ponte.

6. Saltate su questo blocco e vi ritroverete nel posto giusto

3. Ancora una volta saltate e guardate le conseguenze



LIVELLO 2

Questo globo vi darà un po' di energia vitale.

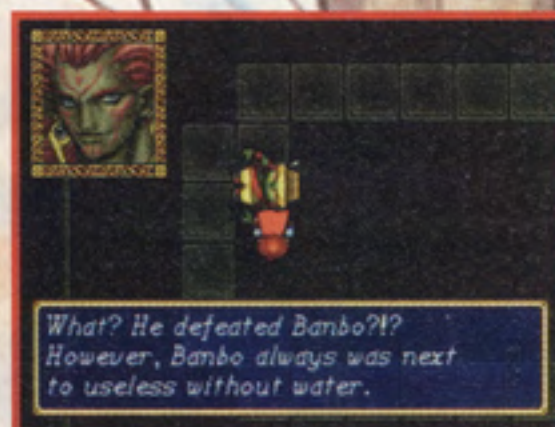
7. Usate il guanto su queste leve per attraversare.

9. Questa parte va attraversata usando il copricapo di Pegaso.

1. Usando le scarpe pesanti, pestate i piedi in questo punto



4. Il forziere contiene i cosiddetti "slide boots".



What? He defeated Banbo?!? However, Banbo always was next to useless without water.

Questo forziere contiene un esemplare di Erba Curativa.

2. Atterrerete qui, perciò andate su e passate attraverso la porta.

Una volta raggiunto il punto 4 dalla Valle di Gudo, dovete reperire le mani magiche che si trovano nella Foresta Perduta (Lost Forest). Nel prossimo numero di **MEGA CONSOLE** proseguiremo la nostra guida di **SHINING WISDOM** partendo proprio da lì...



L'EROE DI
SHINING WISDOM

Nonostante sia essenzialmente un gioco di guida, **Wipeout** è molto differente dai vari **Daytona USA** e **Sega Rally**. Prima di tutto non c'è contatto col terreno e raggiungere una velocità elevata richiede una buona abilità di guida. Inoltre ci sono punti nascosti in ogni singola pista dove caricare i power-up: ecco perché abbiamo dovuto dividere le informazioni, che in buona parte provengono dagli stessi programmatori, in due puntate. Ora faremo un giro panoramico delle prime tre piste, quindi... tenetevi forte!



Wipeout

La Guida - Parte 1



Bene. Così alla fine siete scesi in negozio e avete acquistato la vostra copia di **Wipeout**, siete corsi a casa, l'avete inserito nella console, e avete cominciato a giocare. Ma... cosa succede? Non sembra che stiate andando proprio nel migliore dei modi! Sbandate come un vecchio ubriaccone, vero? Beh, è perché **Wipeout** non è il classico gioco di guida: bisogna essere molto precisi nei movimenti e quindi esercitarsi molto prima di riuscire a piazzarsi tra i primi tre.

I TEAM

Ognuno degli hovercraft presenti in **Wipeout** ha differenti caratteristiche. Comunque i **Feisar** sono la scelta più comune: anche se non è il più veloce, il peso del veicolo permette di non rimbalzare continuamente sui bordi della pista quando questa è piuttosto tortuosa. Ma per ottenere i migliori risultati da questo mezzo, bisogna raccogliere tutti gli speed-up presenti sulla pista.

Anche gli **AG System** sono un'ottima scelta per i principianti, sia perché la velocità di punta è maggiore rispetto ai **Feisar**, sia per l'ottima guidabilità, caratteristiche che vi permetteranno di passare tutti i sei tracciati.

I mezzi dei team **Auri-com** e **Qirex** richiedono un controllo più

preciso, a causa del loro peso elevato e quindi della loro difficile guidabilità. Se vengono pilotati adeguatamente permettono di raggiungere velocità maggiori, anche se all'inizio la guida di questi craft è un po' frustrante. I mezzi più leggeri sembrano di gran lunga migliori, soprattutto per la loro versatilità.

AIR BRAKES

Diversamente da tutti gli altri giochi di guida, dove si può ignorare l'esistenza dei freni, il successo in **Wipeout** dipende fortemente dall'uso degli **air brakes**. Un utilizzo appropriato dei freni laterali vi assicurerà di uscire incolumi da curve particolarmente strette, piuttosto che fracassarvi violentemente contro le pareti. Tutto quello che dovete fare è toccare appena il pulsante degli **air brakes**: non è necessario infatti tener premuto il tasto molto a lungo. Sono inoltre ottimi per poter effettuare piccole variazioni di traiettoria, permettendovi così di arrivare al traguardo con tutti i power-up raccolti lungo il percorso.



PRIMO TRACCIATO: ALTIMA V11

Essendo il primo tracciato che si incontra nel gioco, non è eccessivamente difficile: infatti è stato concepito come allenamento per le gare successive. Ovviamente una buona partenza semplifica le cose (e questo vale per tutti i circuiti), ma la prima parte di questa pista, una salita con un gran numero di power-up sulla vostra strada, è veramente semplice. Senza dubbio la cosa migliore da fare è cercare di aumentare costantemente la velocità: difficilmente infatti troverete necessario l'uso di armi in questo livello. Raggiunta la discesa, virate a destra per prendere l'icona della velocità sulla parte destra della collina. Ci sono altri due speed-up appena prima di un salto, e poi la pista tornerà piatta di nuovo. Il secondo di questi è sulla parte destra, subito dopo una collinetta che nasconde a sinistra un'icona delle armi. Con un po' di fortuna è possibile prendere la velocità, quindi buttarsi a sinistra e prendere anche le armi, ma se dovete fare una scelta fra le due, vi consigliamo gli speed-up. Ora vi troverete di fronte un'altra collina, e di nuovo parecchi speed-up sulla sinistra, anche se vi conviene tenere la destra in questo caso. Il tracciato diventa poi immediatamente piatto rendendo facilissimo raccogliere tutte le icone. Comunque vi troverete subito in un tunnel all'interno della montagna. Qui ci sono due speed-up da prendere, uno per lato, più un'icona finale sulla parte sinistra alla fine del tunnel. Non appena avete preso quest'ultima icona utilizzate l'air brake di sinistra e scivoliate sull'ultimo speed-up che sta sulla destra all'uscita del tunnel. Questo vi darà la spinta necessaria per un ottimo rush finale.

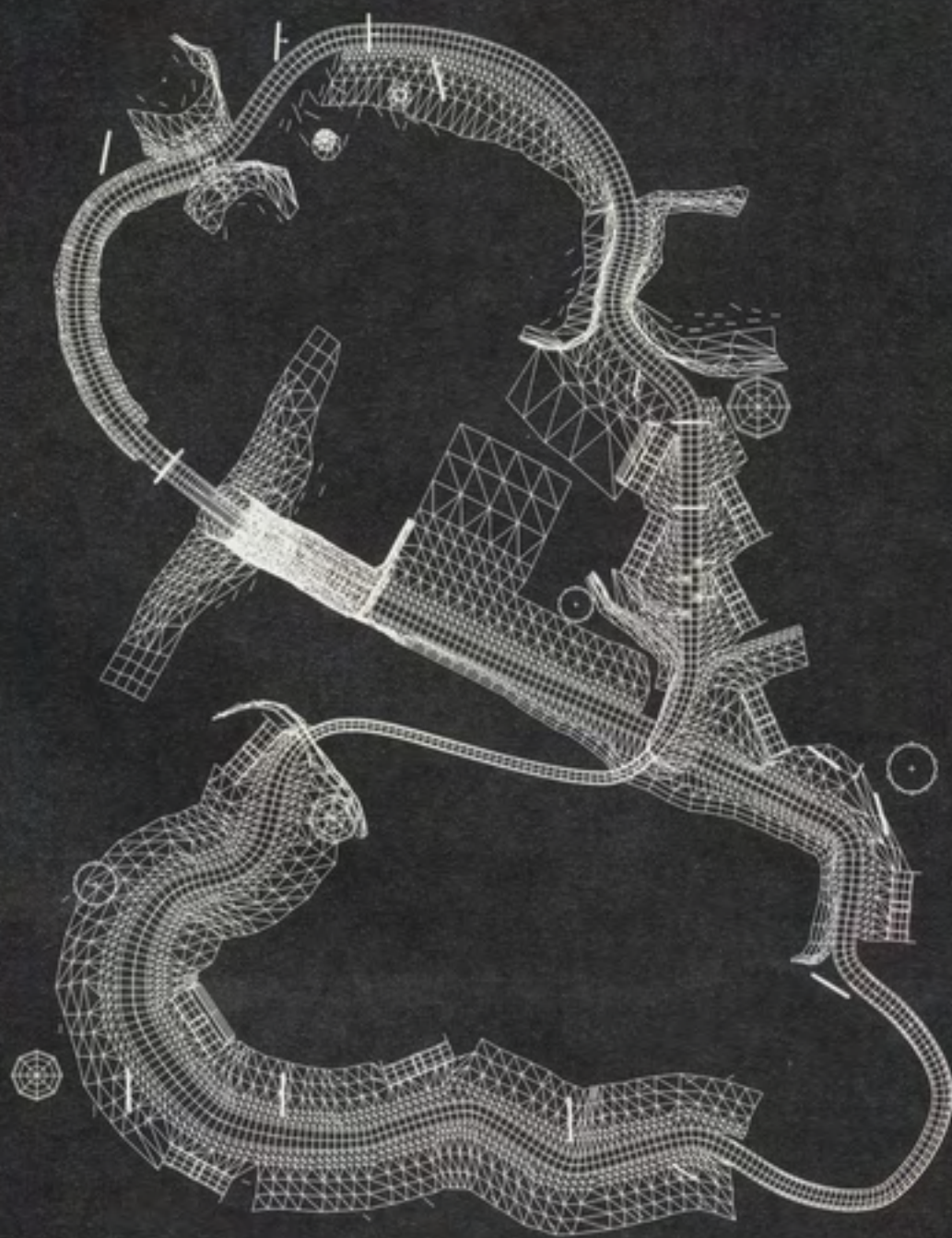
Pista: Altima V11

Luogo: Canada

Lunghezza: 5.5 Km

Altezza: 359 m

Superficie: F3600 Standard



SECONDO TRACCIATO: KARBONIS

In questo tracciato, più difficile del primo, è necessario guidare il proprio craft in modo molto più preciso, a causa del maggior numero di salite e di salti. Ci sono anche più possibilità - o per meglio dire necessità - di utilizzare gli air brakes, e sicuramente questa pista vi darà delle dritte importanti per quelle successive. All'inizio del circuito c'è uno speed-up sulla vostra sinistra, tuttavia è meglio evitarlo, visto che è molto vicino alla parete. Se non prendete la velocità avrete più possibilità di tagliar fuori il vostro avversario più diretto alla curva successiva. Ci sono altri due speed-up proprio di fronte a voi sulla destra, e prenderle vi metterà nella migliore condizione all'entrata del tunnel. Una volta nel tunnel tenetevi sulla destra, quindi appena prima dell'uscita puntate tutto a sinistra e schiacciate avanti sul vostro joypad. Questo vi posizionerà correttamente per la discesa: in caso contrario vi fracasserete sulla parete di destra. Seguendo questa procedura prenderete un altro speed-up. Dopo il piccolo abbassamento di terreno nel tracciato, ci sono due speed-up sulla destra quando il tracciato curva a sinistra. Per prenderli dovete utilizzare gli air brakes. Se cercate di prenderli puntando direttamente su di loro rimbalzerete sulla parete perdendo velocità. Subito dopo questa sezione c'è una coppia di salti: ambedue hanno un'icona delle armi, dopo di che troverete un altro piccolo salto. Il modo migliore per prenderlo è di seguire la traiettoria degli speed-up e delle armi. Questo significa che oscillerete da una parte all'altra dello schermo, ma non andrete a schiantarvi sulle pareti, e quindi riuscirete a fare un ottimo tempo.

Pista: Karbonis
Luogo: Giappone
Lunghezza: 3.4 Km
Altezza: 107 m
Superficie: Titanio



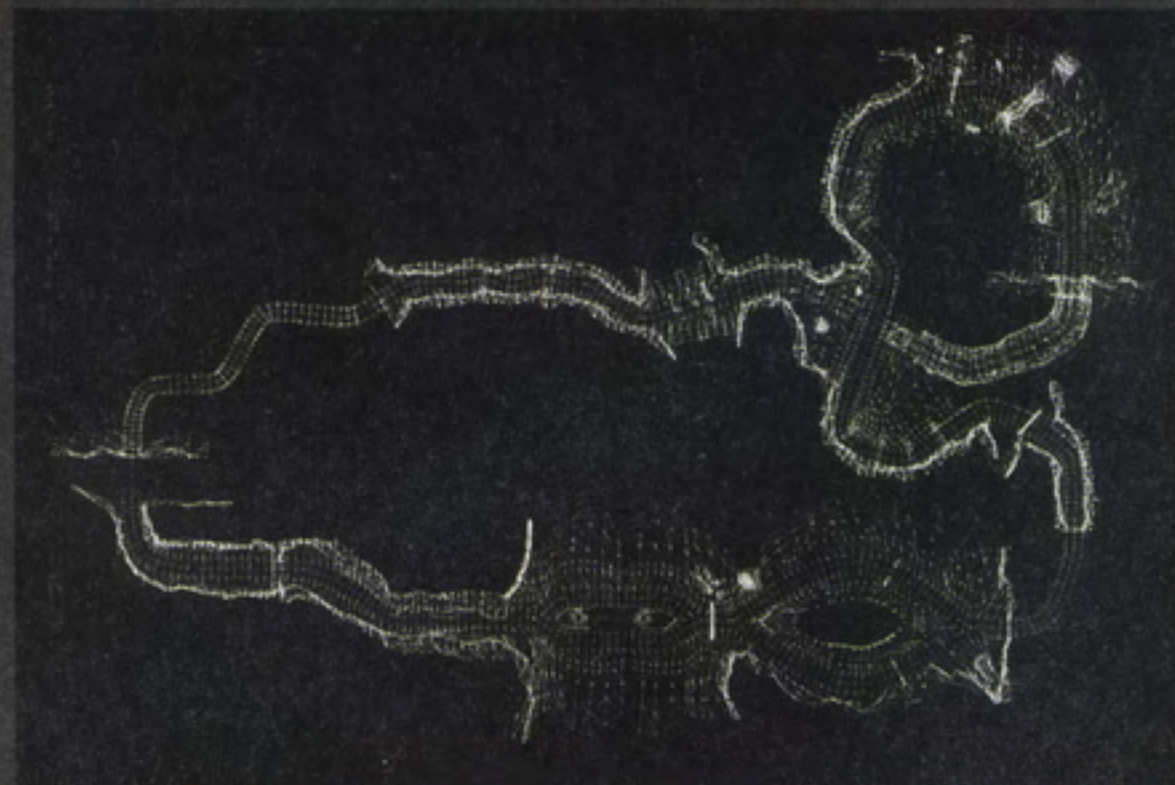
TERZO TRACCIATO: TERRAMAX

Ovviamente questo percorso, fatto di saliscendi misti a curve traditrici, ha un grado di difficoltà maggiore rispetto ai precedenti. C'è anche l'acqua su questo tracciato, tuttavia la sua presenza non influenzerà minimamente la vostra guida. Questo è l'ultimo dei circuiti per principianti, e saper amministrare bene la gara è essenziale per poter fare una degna figura nelle gare seguenti. I primi speed-up si trovano all'inizio della salita della collina. Il primo è sulla destra e il secondo sulla sinistra. C'è anche un'icona delle armi in fondo a questa collina, che potete provare a prendere se avete di fronte a voi un avversario. Appena dopo l'inizio della salita appaiono davanti a voi due speed-up, che prima erano nascoste alla vista. Per prenderle dovete portarvi a sinistra e raccogliere l'icona delle armi che sta all'inizio della prima salita. Mentre scendete puntate a sinistra per il primo speed-up e subito dopo a destra per il secondo. C'è un terzo speed-up a sinistra appena prima dell'ingresso al tunnel. Una volta all'interno del tunnel troverete due icone della velocità sulla parte sinistra mentre il tracciato curva a destra. Per prenderle e rimanere incolumi, dovete cambiare la vostra traiettoria appena dopo la seconda, in caso contrario vi stamperete contro il muro. Supererete anche un'icona delle armi, impossibile da sfruttare se non desiderate rallentare di molto la vostra velocità. Ci sono due speed-up affiancati all'uscita del tunnel. Passate al centro così non scivolerete sulla parete del ponte. Ora vedrete due icone delle armi affiancate appena prima del salto. Cercate di nuovo di passare al centro. Evitate il successivo speed-up se non siete dei veri maghi degli air brakes. Dopo il salto c'è uno speed-up sulla destra, quindi posizionatevi di conseguenza prima del salto. Un triplo speed-up si para di fronte a voi sulla destra, e subito dopo l'ultimo troverete un'icona delle armi sulla sinistra. Questi due li troverete appena prima dell'accesso al canyon. Ci sono pochi power-up da raccogliere nella salita di questa sezione, ma ne troverete di più in discesa, perciò è meglio prestare particolare attenzione, e se ci sono avversari vicini sganciate pure qualche mina. C'è un ultimo salto prima della fine e nel momento in cui raggiungete l'apice vedrete il traguardo. Qui non sarebbe una brutta idea lanciare qualche missile per rallentare la corsa degli avversari e assicurarsi la vittoria.

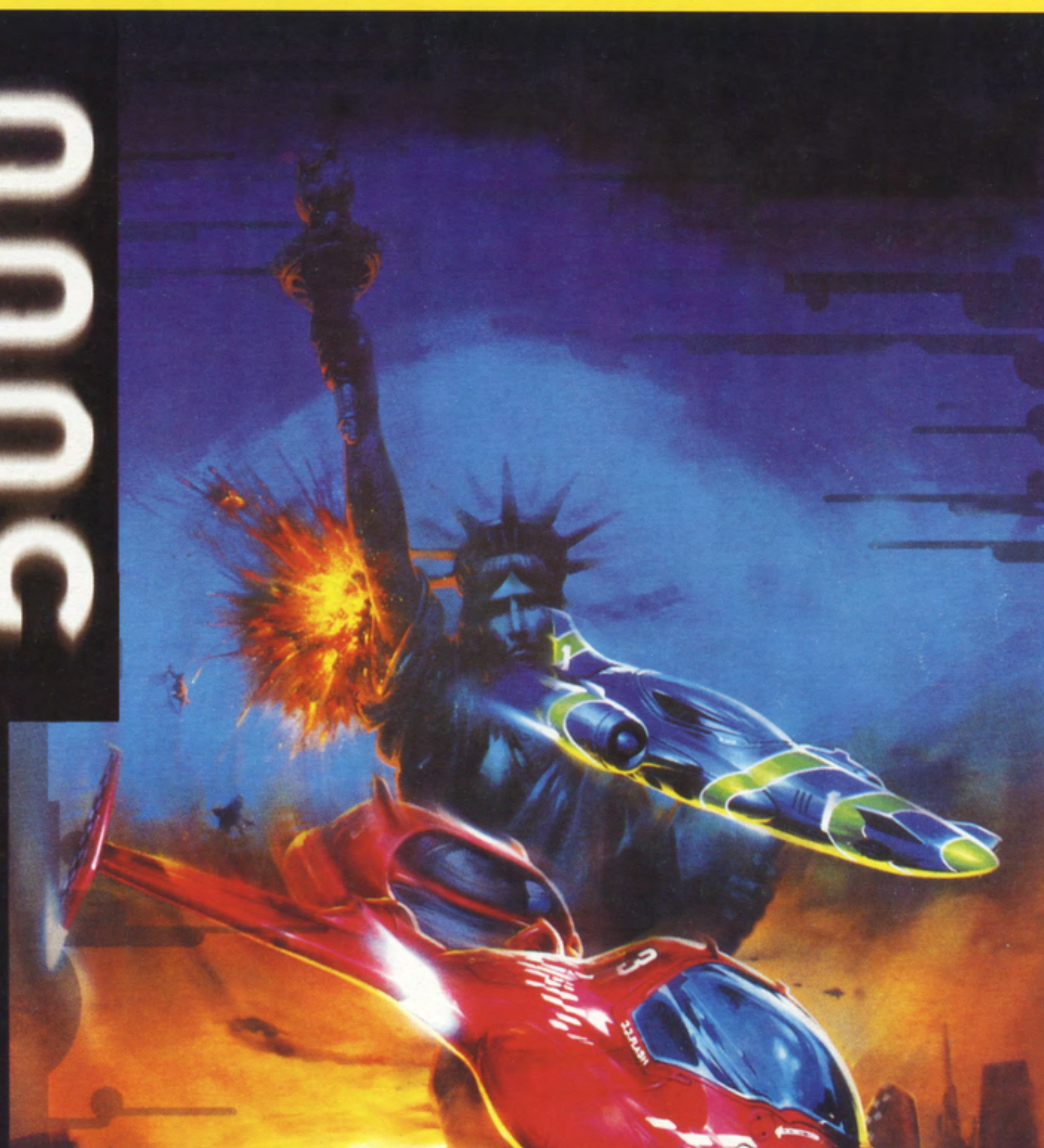
Pista: Terramax
Luogo: Germania
Lunghezza: 4.1 Km
Altezza: 121 m
Superficie: F3600 Standard

IL PROSSIMO MESE

La nostra guida continuerà con le ultime tre gare e ci saranno anche dei trucchi per la bonus track, Fi-restar.



Slipstream 5000



SLIPSTREAM 5000

Le comuni gare automobilistiche hanno lasciato il posto alla nuova tecnologia antigravità. Le gare di Slipstream non sono state mai così popolari. Tutti conoscono i grandi campioni di Slipstream e ne seguono le gesta per televisione o dal vivo. Gli appassionati si accalcano sulle tribune dei circuiti cercando di rubare i segreti delle nuove macchine antigravità che infrangono ogni legge fisica conosciuta. Il circuito è pronto, il pubblico è in attesa e i piloti e i commentatori sono tutti concentrati e pronti all'azione. Slipstream 5000... il brivido della velocità !!!

- Simulazione realistica della gara
- Corse tridimensionali • Vista dell'abitacolo o esterna
- Replay, zoom e cambio di angolazione
- Gare singole o campionato
- Voli di prova
- Vari tipi di armi
- Dieci aeromobili e altrettanti piloti
- Dieci circuiti sparsi per tutto il mondo
- Commento della gara
- Uno o due giocatori
- Gioco a due via rete, porta seriale o modem

IN EDICOLA

**SOFTWARE ORIGINALE E ISTRUZIONI IN ITALIANO
IN VERSIONE PC SU CD-ROM E FLOPPY DISK A SOLE 24.900 LIRE**



© 1994 Gremlin Interactive Ltd.
Tutti i diritti sono riservati.

YAMATO VIDEO

LA PIÙ COMPLETA COLLEZIONE DI DISEGNI ANIMATI GIAPPONESI

**GLI ANNI BUI.
SOLO LUI AVREBBE POTUTO LIBERARE
IL GENERE UMANO DALL'INFERNO
DI METALLO CREATO DAI NEOROIDI.
EGLI ERA ATTESO COME UN SALVATORE,
MA LA SUA ESISTENZA SI PERDEVA NEL MITO.
GLI UOMINI CHIAMAVANO QUESTO MITO**

KYASHAN

IMPERATIVO PRIMARIO
DEL NEOROIDE BK-1:
PRESERVARE L'AMBIENTE
DA CIÒ CHE LO MINACCIA.
LA PIÙ GRAVE MINACCIA
PER L'AMBIENTE:
IL GENERE UMANO.
APPLICAZIONE
DELL'IMPERATIVO
PRIMARIO DEL
NEOROIDE BK-1:
STERNINARE
IL GENERE UMANO.



RITORNANO GLI EROI DELLA TATSUNOKOI DAL LEGGENDARIO STUDIO DI ANIMAZIONE FONDATO DA TATSUO YOSHIDA, UNA PREZIOSA COLLEZIONE DI VIDEOCASSETTE CHE RACCOLLE LE GESTA DI KYASHAN, IL RAGAZZO NÉ UOMO NÉ MACCHINA COSTRETTO A COMBATTERE CONTRO I ROBOT IMPAZZITI CREATI DA SUO PADRE. I 35 EPISODI DELLA STORICA SERIE DEL 1973, ALLA QUALE PARTECIPÒ ANCHE YOSHITAKA AMANO, SONO RACCOLTI IN SETTE VIDEOCASSETTE. A QUESTI SI AGGIUNGONO, PER LA PRIMA VOLTA IN ITALIA, I QUATTRO EPISODI DI "KYASHAN - IL MITO", LA SERIE VIDEO USCITA NEL 1993 E ANIMATA DAL GRANDE YASUOMI UMEZU ("MEGAZONE 23 PARTE II", "ROBOT CARNIVAL").



KYASHAN (1973)

Serie completa di 7 videocassette da 125 minuti.

Lire **29.900** ciascuna.



KYASHAN - IL MITO (1993)

Serie completa di 2 videocassette da 60 minuti.

Lire **34.900** ciascuna.

Le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita
Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679